Suplemento especial de computer!dea número 15 • marzo 2002



Diccionario práctico

48 páginas con definiciones, trucos y pasos a paso

Las guías fáciles y rápidas para que no te líes con la tecnología

Colección especial de computer!dea

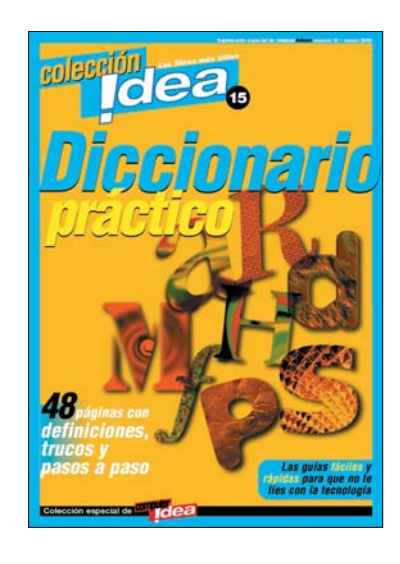
Bienvenidos

La colección de libros Computer Idea viene a ampliar y profundizar el planteamiento práctico y de utilidad que caracteriza a nuestra publicación. De forma regular, nos acompañará ampliando y desarrollando temas que interesan al gran colectivo de usuarios informáticos: hardware, periféricos, herramientas, software, Internet, comunicaciones, etc. Cada tema es diseccionado minuciosamente para ofrecer pistas y trucos que optimicen la relación entre el usuario y la máquina. Todos estos desarrollos van arropados de conceptos generales y de pasos a paso de las tareas que corresponden en cada situación. Los pasos a paso se seleccionan en función del provecho que pueden reportar a los lectores, abarcando todo tipo de tareas que pueden interesar tanto a usuarios nuevos como a aquellos más experimentados. Como podréis comprobar, el tono de las explicaciones no encierra gran dificultad. Hemos utilizado un lenguaje lo más claro posible a la hora de explicar las tareas. En esta ocasión os ofrecemos un diccionario de conceptos informáticos, con una orientación práctica, adornado con diferentes trucos y pasos a paso relacionados. Un manual de consulta rápida que te resultará muy útil.



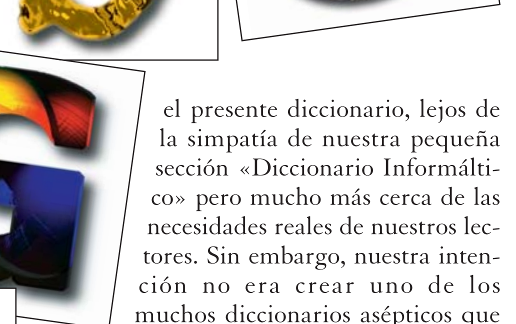


Sumario


colección
!dea
15
Diccionario
práctico
48 páginas con
definiciones,
trucos y
pasos a paso
Colección especial de

Diccionario práctico

Para encarar de la mejor manera posible la nueva temporada informática, con las nuevas tecnologías e interfaces, qué mejor que hacerse con un diccionario práctico que nos sumerja en los más peliagudos conceptos informáticos.



A lo largo de más de un año hemos ido esclareciendo los términos informáticos más complejos, a través tanto de los glosarios como de los propios desarrollos de los artículos. A menudo, acudir a la sencilla definición de una palabra es fundamental para comprender todo el alcance un tema. En el tema de portada de este mes, sin ir más lejos, tiene una importancia capital conocer el significado de las conexiones, incluso de sus nombres, pues muchas veces son un indicativo claro de las intenciones de sus creadores y de su función en los equipos.

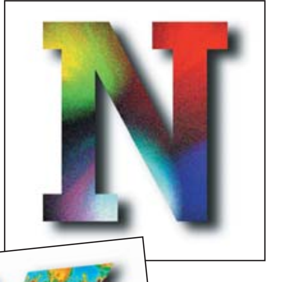
Desde hace tiempo hemos venido comentando en nuestra redacción la necesidad de crear el presente diccionario, lejos de la simpatía de nuestra pequeña sección «Diccionario Informáltico» pero mucho más cerca de las necesidades reales de nuestros lectores. Sin embargo, nuestra intención no era crear uno de los muchos diccionarios asépticos que hay en el mercado, tanto en medios impresos como en Internet. Por ello, decidimos enriquecerlo con nuestra experiencia y dotarlo de la filosofía práctica que desde el primer número ha movido a nuestra revista.



Por este motivo hemos ampliado muchos de los términos definidos en este ejemplar con extensos pasos a paso, seleccionados entre los mejores del pasa-

do año, así como cuadros que amplían el tema y otros términos relacionados. De este modo, las distintas acepciones se ven enriquecidas y los lectores podrán aprovechar de forma inmediata sus aplicaciones prácticas.





Además, nos parece muy importante tomar una posición determinada, como prensa especializada en informática, en la polémica aún viva respecto a la correcta nomenclatura de los términos especializados que poco a poco van extendiéndose al resto de la sociedad. Siempre que sirva para esclarecer el significado de una palabra, preferimos mantenerla en su forma original. Así, escribimos «PC» en lugar de «pecé», aunque sólo sea por el hecho de que durante años todos los documentos en los que se aludía a los ordenadores personales se utilizaban las siglas del inglés.

Es una posición que mantenemos junto a los demás medios especializados, aunque algunos diarios de tirada nacional hayan adoptado la nueva grafía. El cambio de los hábitos de escritura y pronunciación adquiridos por todos nosotros en las dos últimas décadas podría llevar a confusión, por lo que nos decantamos por la forma más arcaica. En cualquier caso, no es nuestra voluntad servir de paradigma en este terreno, sino más bien de guía para la mejor comprensión de los lectores.





Aunque en el presente ejemplar, de hecho, aparecen palabras ya de uso común, con una definición siempre más práctica que académica, lo cierto es que la mayor parte de nuestro pequeño diccionario lo componen términos mucho más especializados, para los que la mayor parte de usuarios medios agradecerá una definición.

Los pasos a paso escogidos por la redacción tocarán temas tan dispares como la creación de un disco duro virtual y un disco de arranque, la encriptación PGP del correo electrónico, la realización de macros con Adobe Photoshop, practicar las técnicas de *overcloking* al procesador de nuestro equipo o la inserción de vídeos en el procesador de textos.

Aparte de estas «extensiones» de

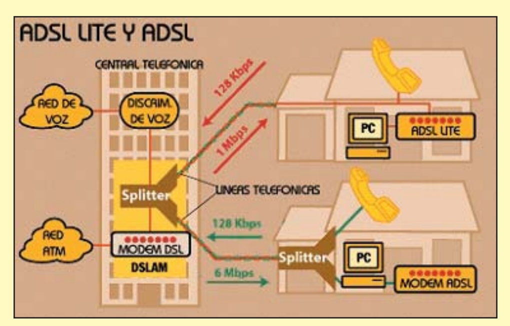
Las distintas acepciones que os ofrecemos se ven enriquecidas por pasos a paso, cuadros y resúmenes

algunas palabras, el lector encontrará cuadros de apoyo, muchos de los cuales se centran en Internet, un entorno único para ampliar información y para ampliar adecuadamente los temas que os puedan interesar.

El *feedback* recibido por los lectores con respecto a los pequeños libros que mes a mes publicamos ha sido excelente; os agradecemos a todos vuestro apoyo y os animamos a que nos sigáis enviando vuestras sugerencias y opiniones. En definitiva, esperamos que este ejemplar, como todos los que hemos puesto en vuestras manos, os sirva de ayuda en vuestro quehacer diario frente a los ordenadores.



ADSL: Tecnología que, aplicada sobre líneas analógicas, nos permite utilizar el mismo cable de cobre que empleamos para nuestra línea telefónica como línea de alta velocidad. Las ventajas de este sistema son su velocidad de hasta 2 Mbits/sg y la continua disponibilidad de la conexión. Sin embargo, su precio es más elevado que las conexiones tradicionales.



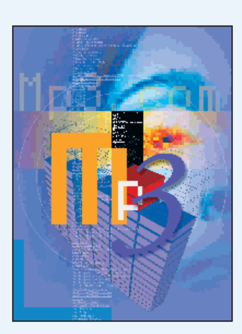
Operadores de ADSL en nuestro país

Terra: www.terra.es
Ya: www.ya.com
Eresmas: www.eresmas.es
Arrakis.es: www.arrakis.com
Wanadoo: www.wanadoo.es
Jazznet: www.jazznet.es
Telefónica: www.telefonicaonline.es

ActiveX: Tecnología diseñada por Microsoft gracias a la cual es posible crear componentes y utilizarlos en programas distintos.
AGP: Puerto de alta velocidad destinado a los gráficos que posibilita que la comunicación entre el controlador de gráficos y nuestro ordenador sea mucho más fluida.
Algoritmo: Conjunto de instrucciones que se aplica a un proceso o desarrollo completo.
Ancho de banda: Capacidad que soporta una conexión de red para la transmisión de información.
Applet: Utilidad con la que realizamos una tarea, incluida en un programa más largo. Algunas de estas aplicaciones se distribuyen de manera gratuita por medio de servicios *on-line*, dado su reducido tamaño.
Archie: Motor de búsqueda que nos permite hallar archivos disponibles en formato «FTP».
Archivo:Conjunto de datos almacenados en soporte disco, cinta o medio similar. Un archivo, a su vez, puede incluir un programa, un conjunto de datos o un documento entre otras posibilidades.

Tipos de archivos

Audio:



MP3: Siglas de un algoritmo de codificación llamado MPEG 1 Layer 3. Sistema de compresión de audio de Microsoft que permite almacenar sonido de gran calidad con un índice de compresión de aproximadamente 1:11 frente al archivo original, sin pérdida de calidad apreciable.
WAV: Formato estándar para almacenar datos de audio en ordenadores personales y ser reproducidos en la mayoría de los casos por instrumentos con interfaz MIDI. El nombre de los ficheros con este formato tienen la extensión «.wav».

DIRECCIONES DE INTERÉS

www.mp3.com: Página para disfrutar de numerosos temas gratuitos, servicio de correo electrónico, noticias, etc.

Sigue en página siguiente

www.noticiasMP3.com: Lugar en el que encontraremos las innovaciones que van surgiendo en torno al formato MP3, *ripers* y *encoders*.
www.vitaminic.com: *Site* que nos permite comprar música y tener acceso a temas gratuitos, ofreciendo una oportunidad a aquellos grupos que están comenzando para vender sus temas a través de la web sin ningún coste para ellos.

Archivos Gráficos

BMP: Tipo de fichero de Windows cuya carga y lectura es muy rápida, alcanzando una profundidad de color de 24 bits (16,7 millones de colores).
FIF: Formato que representa una imagen de varios Mbytes en unos pocos Kbytes sin pérdida de calidad.
GIF: Uno de los formatos más extendidos por su reducido tamaño, ideal para la web que nos permite comprimir un fichero sin perder calidad.
JPEG: Formato muy extendido entre los usuarios no profesionales con el que podemos almacenar imágenes de mapas bits y reducir su tamaño a costa de la pérdida de una parte de la calidad.
PDF: Formato que ocupa poco espacio y que, compatible con PC y MAC, nos permite almacenar documentación, ya sea de texto o gráfica.
TGA: Formato extendido en la industria de las artes gráficas y la infografía que soporta la mayoría de las plataformas informáticas: MAC, PC y SGI.
TIFF: Fichero capaz de reproducir imágenes basándose en los tres colores básicos (RGB), cuatricomía (CMYK) y escala de grises.

Archivos de Windows

COM: Extensión de un ejecutable de aplicaciones y herramientas.
SYS: Archivos de sistema, que definen características de configuración.
BIN: Archivos binarios.
DLL: Librerías de enlace dinámico.
VXD: Vínculos dinámicos.
DRV: Extensión de controladores o *drivers*.
DAT: Archivo de datos.
BAT: Archivo de procesamiento por lotes.
EXE: Extensión de un ejecutable de aplicaciones y herramientas.

Archivos de Vídeo

MPEG-1: Con calidad similar a la del VHS, se estableció en 1991 para incluir vídeo en los CD-ROM. Utilizado para videoconferencias, puede ofrecernos una mayor calidad siempre y cuando le dotemos de mayor velocidad.
MPEG-2: Compatible con el primero, nos ofrece mayor calidad ya que su ancho de banda también lo es.
MPEG-3: Algoritmo de compresión de datos utilizado en la compresión de archivos de vídeo, en la capa de audio.
MPEG-4: Formato de bajo ancho de banda pensado para videoconferencias con una calidad semejante a la de MPEG-2.
Div-X;-): *Codec* de vídeo necesario para la reproducción del formato MPEG-4.

Arpanet: Precursora de lo que hoy es Internet, fue una Red mundial creada en los años 60 y mantenida por la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada del Departamento de Defensa de los EEUU con el fin de posibilitar la comunicación entre las organismos dedicados a la comunicación y el mundo universitario.



ASCII: *American Standard Code for Information Interchange*. Sistema de codificación informática en la que los valores, incluidas las letras y los signos de puntuación, vienen dados en valores binarios de siete u ocho dígitos.
Asistente: Herramienta de un programa que nos facilita el manejo del mismo, con ejemplos prácticos de cómo realizar los procesos.

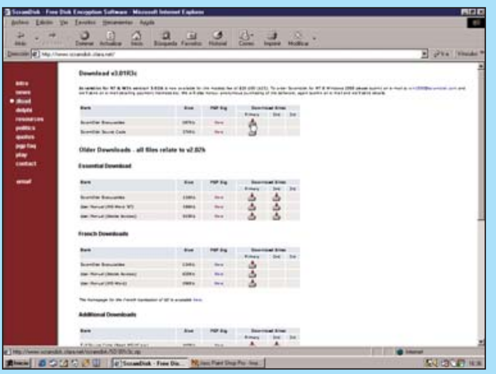


Backup secreto del disco duro

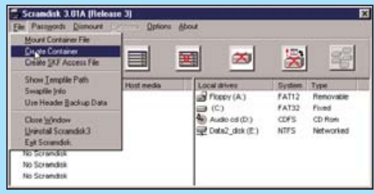
¿Quieres tener seguros tus ficheros? Puedes «construirte» un disco duro secreto al que sólo tú podrás acceder. ¿El coste de la operación? Ninguno.

Paso 1

Utilizaremos un programa llamado Scramdisk, que es posible descargar gratuitamente de Internet sin limitaciones de uso. La página web en la que puedes encontrarlo es */www.scramdisk.clara.net/*. Una vez descargado el archivo «SD301r3c.zip», tendremos que descomprimirlo en una carpeta temporal; a continuación basta con lanzar el fichero «install.exe» para iniciar la instalación. Todo el programa se encuentra en inglés, aunque en la página mencionada puedes encontrar un manual en castellano.

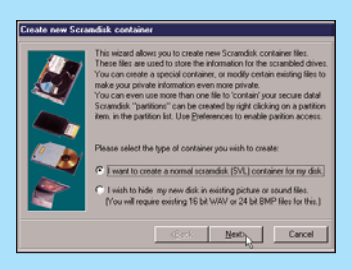


Paso 2



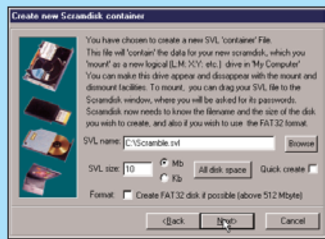
Para lanzar el programa, nos introducimos dentro de la carpeta en la que lo hayamos instalado (mediante *Explorar*) y hacemos doble clic sobre el fichero «Scramdisk3.exe». Se abrirá la ventana principal del programa. Lo primero que deberemos hacer es creare un «contenedor», esto es, un archivo que residirá en el disco duro como un fichero de datos, pero que podrá ser reconocido por Scramdisk como un disco duro «virtual» criptografiado. A continuación veréis que las cosas son más sencillas de lo que parecen. Haz clic sobre el menú *File* y a continuación sobre *Create Container*.

Paso 3



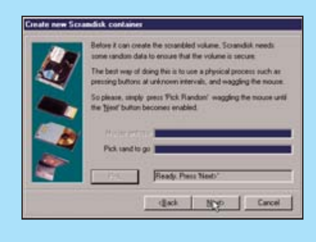
La primera ventana de la creación guiada de un nuevo contenedor te pregunta por el tipo de contenedor que quieres usar. Dejaremos activa la selección por defecto, *I want to create a normal scramdisk* y hacemos clic en *Next*.

Paso 4



Debemos decidir las características de nuestro nuevo fichero contenedor, que afectarán después a nuestro disco duro virtual criptografiado. Introduce un nombre y una posición para el fichero contenedor. Escoge la dimensión del fichero e introdúcela en el apartado «SVL size». A continuación, haz clic en *Next*.

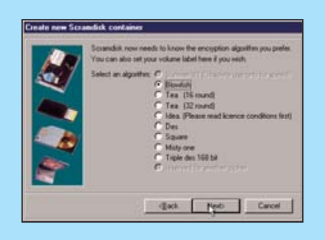
Paso 5



Primero tendrás que escoger una contraseña. Luego sucede algo que te resultará muy extraño.

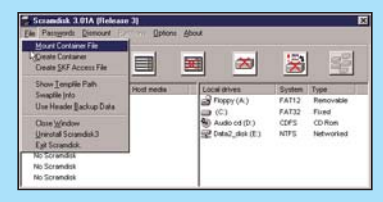
Debes mover el ratón al azar y hacer clic varias veces sobre el botón *Pick random*, hasta que el botón *Next* se active. La selección de datos casuales es un elemento fundamental de cualquier técnica criptográfica. Cuando se active, haz clic en *Next*.

Paso 6



A continuación elegiremos el algoritmo de criptografía que será utilizado por nuestro disco duro virtual. Si no sabes nada de criptografía, acepta el algoritmo Blowfish preseleccionado. En otro caso, escoge el que prefieras, teniendo en cuenta que no todos son igualmente seguros (DES, por ejemplo, ya no es seguro en absoluto). Una vez más, haz clic en *Next*. Hacemos clic sobre el botón *Create it!* para comenzar la creación del archivo contenedor llamado Scramble.svl.

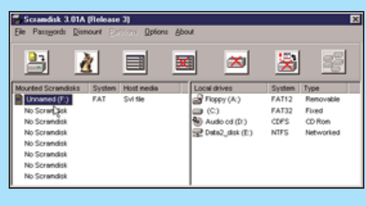
Paso 7



Nos encontramos de nuevo en la página principal de Scramdisk y ahora empieza la diversión.

Presiona *File/Mount container file* y selecciona la carpeta y el fichero contenedor que acabas de crear. A continuación, haz clic sobre *Mount*.

Paso 8

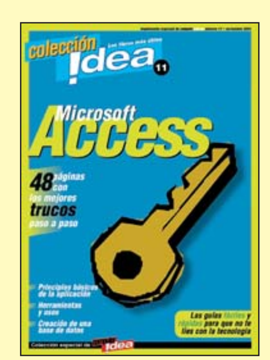


¡Por fin! La ventana de Scramdisk muestra, a la izquierda, un nuevo disco que aparece con la letra *F:*. Pero quizá comprenderás mejor lo que ha ocurrido abriendo *Explorar*. ¡Sí, ha aparecido un nuevo disco duro! Puedes utilizarlo en todo y para todo como si fuera un «verdadero» disco duro. Puedes copiar y borrar archivos y carpetas, además de instalarte programas. En realidad este nuevo disco duro «virtual» está contenido dentro del fichero contenedor, pero solamente puede ser leído después de haber introducido la contraseña correcta.

Backup: Copia de seguridad que sirve para poder restaurar información en caso de que se nos haya perdido o deteriorado

Bahía: Espacio destinado a una unidad de cinta o de disco ubicada en la caja del ordenador.

Base de datos: Conjunto de datos recogidos en una unidad de almacenamiento destinados a distintas finalidades. Access 2000, la última apuesta de Microsoft, es la base de



datos más conocida del mundo.

Bios: *Basic Input Output System*. Chip que traduce información entre el software y el hardware del sistema. Además, guarda los parámetros de configuración de algunos componentes, como son los discos duros, etc.

Bit: Del inglés *Binary Digit*, dígito binario y que viene representado por los dígitos 0 y 1. Cuando hablamos de byte estamos haciendo referencia al número de bits que soporta un carác-

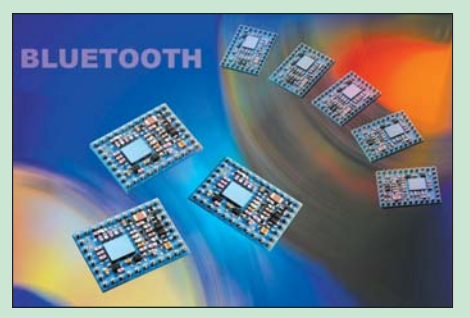
Equivalencia de medidas

Kbytes: 2^{10} bytes; es decir, 1.024 bytes
Mbytes: 2^{20} bytes ó 1.024 Kbytes
Gbytes: 2^{30} Mbytes, 1.024 Mbytes.

ter (8). La memoria se mide en unidades de *Kbyte* y *Mbyte*. La unidad de medida de la transmisión de datos se mide en bits por segundo.
Bluetooth: Sistema de conexión inalámbrico entre dispositivos informáticos más potente que la radiofrecuencia.

Aplicaciones y modelos de uso

Bluetooth es todavía una tecnología incipiente, por lo que a día de hoy no se encuentran en el mercado productos con sus especificaciones. Sin embargo, sus posibilidades son muchas, especialmente en lo que respecta a los usuarios.
Teléfono 3 en 1: Un mismo teléfono lo podemos utilizar como fijo, si se encuentra dentro del radio de acción del punto de acceso instalado en nuestra casa, como teléfono móvil si nos encontramos fuera del radio de acción del punto de acceso de nuestra casa y, por último, como medio de acceso a nuestros contactos, teléfonos, correo electrónico, etc.
Escritorio inalámbrico: Bluetooth nos ofrece la posibilidad de eliminar los molestos cables que utilizamos en nuestro equipo. Podemos ver desde un teclado inalámbrico, hasta el ratón o incluso un disco duro portátil que se comunique mediante esta tecnología.
Sincronización continua: Los dispositivos Bluetooth mantienen constantemente la información sincronizada, por lo que si modificamos en nuestro PC y la misma estaba almacenada en nuestro PDA, se modificará automáticamente.



Dispositivos manos libres: Ésta ha sido una de las primeras aplicaciones que se han encontrado en el mercado. El uso de estos dispositivos permite acceder a la información de los contactos, enviar correo electrónico, etc.
Portátil o PDA como teléfono: Mediante unos auriculares inalámbricos podemos acceder a nuestro portátil o PDA y realizar llamadas como si de un teléfono se tratase.

Browser: También conocido como «explorador». Es la aplicación que usan los internautas para acceder a Internet y consultar diversas páginas con texto e imágenes.

Navegadores más conocidos:





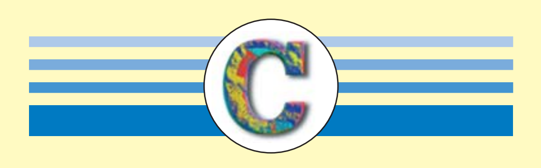
Netscape Navigator: Explorador de la compañía Netscape Communications Corporation que gracias a sus visores permiten visualizar diversos formatos gráficos.
Internet Explorer: Éste es el explorador de Microsoft, que ha acabado imponiéndose como *browser* de referencia y desplazando al resto de competidores.

Buffer: Zona de almacenamiento de carácter temporal situada en la memoria RAM que aumenta su rendimiento y que nos permite grabar las modificaciones más recientes de ésta.
Bullet: Elemento gráfico que nos permite señalar los componentes que forman una lista. Se pueden representar de diversas maneras: círculos pequeños, símbolos, etc.
Bus: Conexión que comunica diversos dispositivos electrónicos, como pueden ser la CPU la memoria y los dispositivos de entrada y salida. Conocido también como «Arquitectura de ordenador», la cantidad de datos que puede transportar variará en función del número de conexiones de que disponga.
Buscador: Sistema de indexación que permite al usuario acceder a la información referida a un tema mediante la introducción de palabras de búsqueda.



Principales buscadores de la Red:

Google: www.google.com
Lycos: www.lycos.es
Yahoo: www.yahoo.es
MSN: www.msn.es
Ya: www.ya.com
Terra: www.terra.es
Biwe: www.biwe.es
Altavista en español: http://es.altavista.com



Caché: Memoria de acceso rápido perteneciente a nuestro equipo que almacena las últimas páginas web visitadas.



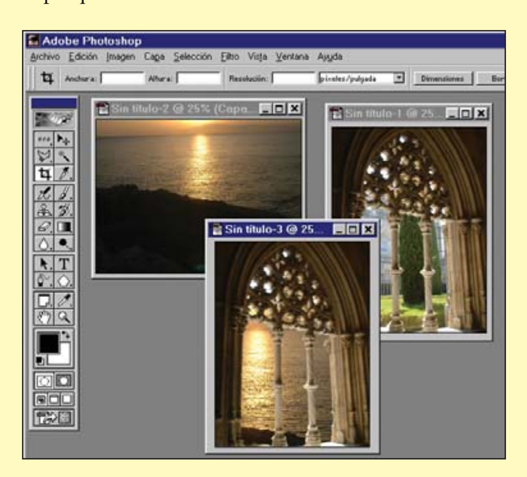
Incrementar la caché

Una buena forma de disminuir el tiempo que el navegador tarda en cargar las páginas, especialmente aquellas que se visitan de forma frecuente, es incrementando la caché del ordenador. La caché es un espacio del disco duro configurado para guardar las páginas e imágenes de los sitios que se visitan. De tal forma que, ante una nueva petición, el navegador busca si dicha página se encuentra en la caché, cargando las imágenes desde el disco duro en vez de hacerlo desde Internet. Con ello, evidentemente, la carga se produce de forma mucho más rápida. Pero hay que asegurarse de disponer del espacio en disco suficiente. En el caso de Internet Explorer, hay que seleccionar *Herramientas/Opciones de Internet* y en el menú *Ver* pulsar el botón *Configuración* dentro del epígrafe *Ficheros temporales de Internet*. En

Sigue en página siguiente

la caja que aparece, deberemos mover la barra deslizante situada debajo de *Cantidad de espacio de disco para uso* hacia la derecha hasta ajustarlo al espacio deseado. Si tienes el navegador de Netscape, debes dirigirte a *Editar/Preferencias* y pulsar sobre el campo *Avanzadas*. En la parte de la derecha, se muestra la opción *Caché* donde indicaremos en Kbytes la memoria que queremos reservar.

Campo: En una base de datos, es el área que contiene información y que viene representada por palabras, números, etc.
Capas: «Láminas» transparentes que contienen elementos de una imagen superpuestas una encima de otra y que juntas componen la totalidad de ésta. Para trabajar sobre una de ellas, debemos fijarnos en la capa que se encuentre seleccionada, ya que todo lo que hagamos se realizará sobre la capa que en ese momento se encuentre activa.



Efectos con las capas

Sombra paralela: Genera una sombra por debajo de la capa.
Sombra interior: Sombra en el interior de los elementos de una capa, da sensación de profundidad.
Resplandor exterior: Efectos de luces de origen externo a la capa.
Resplandor interior: Igual que el anterior pero con origen interno.
Bisel y relieve: Crea sensación de volumen.
Satinado: Efecto sombreado en las zonas opacas de la imagen.
Superposición de colores, de degradado, de motivo: Superpone un color, degradado o motivo sobre las zonas opacas de la imagen.
Trazo: Genera un original contorno alrededor de los elementos que contiene la capa.

Carpeta: Véase «Directorio».
CCD: *Charge Coupled Device*. Panel de celdillas sensibles a la luz, que indican la definición de una cámara. Estas celdillas, ordenadas por filas y columnas, coinciden con la resolución de la cámara. Así, una cámara con un CCD de 1.024x768 tiene una definición de imagen de 1.024x768 *pixels*.
Chipset: Gestor de la placa que coordina el funcionamiento de todos sus componentes sin que se produzcan errores. Véase «Placa base».
Clic: Movimiento que ejecutamos cuando pulsamos sobre el «ratón».

Elementos de la cámara fotográfica

Óptica: Parte de la cámara que encuadra y enfoca la imagen a fotografiar.



Sigue en página siguiente

Sensor CCD: Conjunto de rejillas que miden la intensidad de una imagen procedente de la lente y que previamente la ha adaptado a su tamaño.
Visor y pantalla LCD: La pantalla, cuanto más grande, mejor, ya que nos permitirá visualizar los menús más cómodamente.
Pantalla de estado o control: Elemento que nos permite consultar el número de imágenes tomadas y estado de la batería, así como cualquier elemento que se refleje en ella.
Objetivo: La mayor parte de las cámaras tiene zoom digital que se despliega al encenderse y repliega al apagarse.
Flash: Cuantas más operaciones nos permita, mejores prestaciones.

Cliente: En una red de área local, es el ordenador que consigue y emplea cualquier tipo de información de la fuente que el servidor le suministra.
Clipart: Conjunto de imágenes que el usuario modifica en sus documentos.
Clónico: Ordenador compatible con otro «más conocido» (el PC de IBM, por ejemplo). Si se compara con uno de «marca», poseen la misma arquitectura y ejecutan los mismos programas y software.

Clónicos: aspectos positivos y negativos

POSITIVO
- Más potencia y prestaciones (un procesador de mayor frecuencia) al mismo precio.
- Más memoria.
- Mejor tarjeta gráfica (al menos de 32 Mbytes).
- Posibilidad de incorporar más unidades periféricas (grabadora o DVD).
- Configuraciones menos cerradas para hacer un PC a la carta.

NEGATIVO
- El monitor suele ser de menor calidad.
- No siempre incluye sistema operativo.
- Software poco abundante.
- Equipos más ruidosos.
- Controles de calidad menos exhaustivos.

Cluster: Grupo de sectores que es tratado como una entidad por el sistema operativo.
CMOS: Componente que encontramos en la memoria RAM
CMYK: Los cuatro colores de las tintas de impresión estándar (cyan, magenta, amarillo y negro) que cuando se combinan reproducen una imagen a color.



Código fuente: Lenguaje simbólico entendible por el hombre como, por ejemplo, C/C++, Pascal, Basic, Fortran, etc.
Comandos: Combinación de teclas para ejecutar determinados conjuntos de órdenes con las que realizar técnicas y operaciones concretas.
Compilar: Transformar el código fuente al lenguaje binario específico de una máquina.
Controladores: Dispositivo que tramita la cantidad de información existente entre un ordenador y cualquier dispositivo periférico.
Cookie: Aquella información procedente del navegador que queda registrada en el disco duro para que, transcurrido un tiempo, sea recuperada. Esta *cookie* contiene datos referidos al nombre de un usuario, contraseña, etc.
CPU: *Central Processor Unit*. Estas siglas, que hacen referencia al procesador de la máquina, son las encargadas de realizar todas las operaciones que lleva a cabo el PC, tales como la ejecución de aplicaciones, cálculos o tratamiento de datos. En muchas ocasiones, también, CPU es el nombre de la propia caja del PC, algo que tampoco es incorrecto y está ampliamente aceptado.

Cracker: Aquél que rompe la seguridad de un sistema informático. Este término ha sido acuñado por los propios *hackers* en defensa contra el mal uso que se estaba dando a su «nombre».

Términos relacionados

Crack: Programa que rompe las protecciones de seguridad incluidas en las aplicaciones comerciales.
Cracking: Actividad maliciosa, creación de *cracks* para romper las protecciones de programas. También puede emplearse para designar acciones de *hacking* malicioso.



Decoder: Proceso inverso al *encoding*, que convierte ficheros .MP3 a pistas de audio directamente.
Digitalización: Proceso por el cual las imágenes grabadas en una cinta de vídeo convencional pasan a formar parte del disco duro del PC, con ayuda de una tarjeta capturadora.
Dirección IP: Dirección con que se identifica a cada ordenador de red y que se establece con secuencias de números.
Dirección URL: *Localizador Uniforme de Recursos*. Referencia por las que realizamos las búsquedas de las páginas web.
Directorio: Lugar en el que encontramos almacenados los nombres y las ubicaciones de nuestras carpetas. En Windows y Macintosh reciben el nombre de carpetas.
Disco: Dispositivo de almacenamiento con capacidad de lectura y escritura de datos.
Disco de arranque: Disco que contiene información referida al sistema operativo de nuestro ordenador, necesaria para su arranque.
Disco duro: Dispositivo que almacena todos los datos y programas que necesitamos para trabajar.

Crear un disco de arranque

La operación de dar formato a nuestro disco duro y particionarlo se puede realizar con aplicaciones diseñadas especialmente para ello. Sin embargo, también se puede llevar a cabo con las herramientas que podemos encontrar en el disco de arranque de cualquier sistema operativo de Microsoft, en este caso con Windows 98. Si no lo tenemos, podemos generarlo con una sencilla operación.

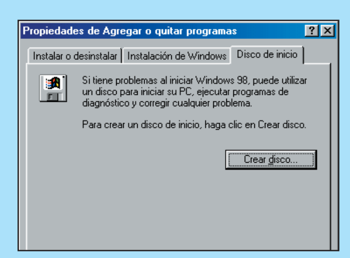
Paso 1



Nos dirigimos al *Panel de Control* y seleccionamos la opción *Agregar o quitar programas*.

Paso 2

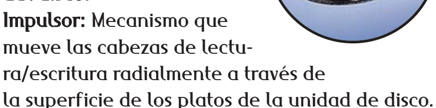
En la ventana emergente encontraremos tres pestañas entre las que elegiremos la de *Disco de Inicio*. A continuación, introducimos un disco en la disquetera y pulsamos el botón *Iniciar*.



Disco magnético: Dispositivo de almacenamiento de alta densidad con capacidad para guardar información en ambas caras y representado por los discos y disquetes (1,44 Mbytes de capacidad de almacenamiento).
Disco óptico: Soporte de almacenamiento masivo, sobre el que se puede leer y escribir por medio de un laser.

Partes del disco

Eje: Parte del disco duro que actúa como soporte, sobre el cual están montados y giran los platos del disco.
Impulsor: Mecanismo que mueve las cabezas de lectura/escritura radialmente a través de la superficie de los platos de la unidad de disco.



Cabeza lectora y de escritura: Parte de la unidad de disco que escribe y lee los datos del mismo. Su funcionamiento está basado en una bobina que se acciona según el campo magnético detectado por el soporte magnético, produciendo una pequeña corriente detectada y amplificada por la unidad de disco. De acuerdo a la dirección del campo magnético, se interpretará un dato u otro.
Cilindro: Pila de pistas verticales de los platos que conforman el disco duro. Su número de cilindros corresponden al número de posiciones diferentes en las cuales las cabezas de lectura/escritura pueden moverse.
Cluster: Grupo de sectores o unidad más pequeña de almacenamiento reconocida por un sistema operativo.
Pista: Trayectoria circular trazada a través de la superficie circular del plato de un disco por la cabeza de lectura/escritura. Cada pista está formada por uno o más clusters.
Sector: Unidad básica de almacenamiento de datos sobre los discos duros. En la mayoría de éstos, los sectores son de 512 Bytes cada uno. Cuatro sectores forman un cluster.

Tipos de disco óptico

CD: Siglas de la palabra Compact Disc. Disco óptico que apareció en el mercado en la década de los 80 de la mano de Philips y Sony.
CR-R: Disco óptico utilizado para almacenar archivos. Sólo puede ser grabado una vez.
CR-RW: A diferencia del anterior, son regrabables.
DVD: De las siglas *Digital Versatile Discs*, son discos que almacenan gran cantidad de información en formato digital.
DVD-R: Estándar de escritura de los DVDs.
DVD-RW: Discos DVD con posibilidad de reescritura.
DVD+RW: Discos DVD con posibilidad de reescritura compatible con el resto de modos de escritura de DVD. Desarrollado por Philips.



Disquetera: Dispositivo de almacenamiento que graba y recupera los datos grabados en disquete.
DMA: Modo en que transferimos los datos desde un dispositivo de almacenamiento a la memoria sin necesidad de que éstos pasen a través del procesador.



Dolby Stereo: Sistema más básico para escuchar películas, pero el más utilizado para la reproducción musical.

Acelerar la disquetera

Para conseguir que la clásica disquetera gane en velocidad, basta con acceder al botón de *Inicio* y a las opciones correspondientes a *Configuración*, *Panel de control* y *Sistema*. Desde aquí tenemos que seleccionar la pestaña correspondiente a *Rendimiento*, pulsar sobre el botón de *Sistema de archivos* y seleccionar la pestaña de *Disco extraíble*, habilitando dentro de ésta la única opción que aparece. La diferencia resulta apreciable.

Otros sistemas de sonido multicanal

Dolby Surround: Siguiente formato en la escala de complejidad. Se trata de dos canales estéreo a los que se ha añadido un tercero que dota al sonido de mayor profundidad.
Dolby Pro Logic: Mejora del anterior, que, aparte del sonido envolvente característico de Dolby Surround, nos permite disfrutar de un canal dedicado exclusivamente a los diálogos de las películas, que aportará mayor nitidez.
Dolby Digital (AC-3 5.1): Un formato espectacular que utiliza 5 canales de audio (dos delanteros, dos traseros y uno central) y un sexto dedicado a los sonidos graves (*subwoofer*)
DTS: Similar al Dolby pero con la salvedad de que almacena los sonidos sin comprimir, con lo que, en teoría, la calidad del sonido es mucho mayor.
THX: Desarrollado por la compañía de George Lucas, reparte el sonido con un mayor número de altavoces en la sala.
Dolby Digital EX: Conocido, también, como THX-EX, es el más revolucionario de los sistemas existentes. A los 5+1 canales empleados por Dolby Digital se le añade otro central en la parte trasera.

Dominio: Rango limitado de valores válidos para un determinado campo, que en el caso de Internet aparece indicado con diversos caracteres.

Ejemplo de dominios

«.aero»: Industria aeronáutica
«.biz»: Negocios
«.com»: Páginas comerciales
«.coop»: Cooperativas
«.edu»: Instituciones educativas
«.gov»: Organismos del gobierno
«.info»: Información general
«.pro»: Profesionales
«.museum»: museos

Download: En español, «descarga» de un fichero o programa mediante una conexión de red o módem. Lo contrario a esta tarea es *upload* o transmitir.
Drivers: Controlador de software que gestiona los periféricos que se conectan al ordenador.

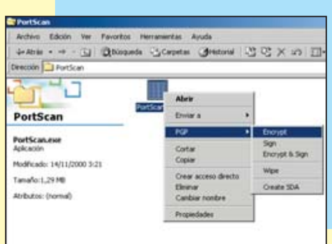


E-book: Libro electrónico.
Edición: Procedimiento a través del cual el usuario modifica sus ficheros. Lo contrario a esta operación es el modo de ejecución, en el que es la propia aplicación quien espera a que éste inserte los datos.
Ejecutar: Un fichero ejecutable es aquél que puede poner en marcha un programa y que se distingue por su extensión «.com», «.bat» o «.exe».
E-mail: Mensajes de texto enviados a través del correo electrónico. En estos mensajes podemos adjuntar un fichero o imágenes.
Encoder: Aplicación que convierte al formato mp3 los ficheros que están en formato wav.

Encriptación PGP para el *e-mail*

El programa PGP nos permitirá realizar perfectamente este proceso, aunque también cubre funciones como las firmas digitales.

PASO 1
Las extensiones



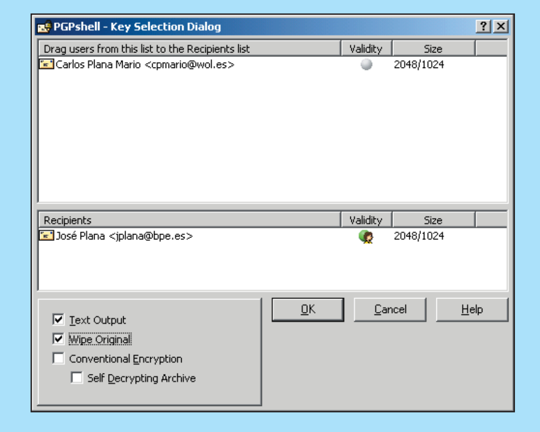
Una vez que tengamos instalado PGP en nuestro ordenador, dispondremos de las llamadas *Extensiones de Explo-*

Sigue en página siguiente

rer. Gracias a éstas, cifrar o firmar un archivo tan sólo requiere que pulsemos sobre el propio fichero con el botón derecho del ratón y abramos el menú *PGP*. Dentro de éste encontraremos cinco opciones: *Encrypt* (cifrar), *Sign* (firmar), *Encrypt&Sign* (cifrar y firmar), *Wipe* (destruir) y *Create SDA* (Crear archivo auto-de). Nos centraremos en los tres primeros.

PASO 2

Encriptar

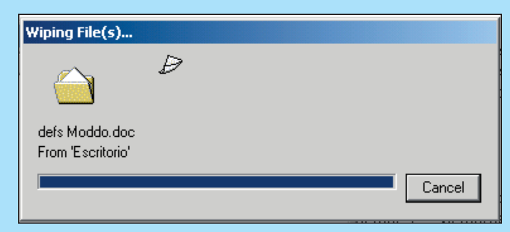


Si seleccionamos la opción *Encrypt*, aparecerá una nueva ventana dividida en dos secciones. En la primera aparecen aquellos usuarios de los cuales disponemos sus claves públicas, mientras que en la segundo veremos los usuarios que podrán descifrar el fichero. Para añadir más «destinatarios» al proceso, tan sólo tendremos que arrastrar a los usuarios de la primera sección a la segunda.

PASO 3

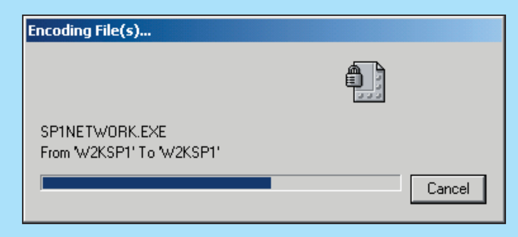
Opciones avanzadas

Tras seleccionar los destinatarios, tendremos que establecer algunos parámetros sobre el cifrado y pulsar el botón *OK*. Entre los parámetros más interesantes encontramos *Text Output* y *Wipe Original*. Si marcamos la primera casilla,



el archivo resultante será de texto, con lo que podremos copiar su contenido directamente en un correo electrónico sin ningún problema. La segunda opción elimina el archivo original utilizando una técnica especial que impide la recuperación del archivo, aun utilizando sofisticados medios técnicos.

PASO 4



La firma

Si escogemos la opción *Sign* automáticamente se creará otro fichero del tipo «.sig». Este pequeño archivo contiene la firma con la que seremos capaces de validar si el archivo ha sido modificado y si éste ha sido firmado por nosotros.

PASO 5

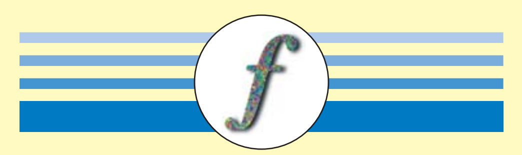
Verificar la autencidad

Para extraer un archivo cifrado, verificar su autenticidad o ambos, tan sólo tendremos que pulsar sobre éste (o el fichero de firma si es que existe) con el botón derecho del ratón. Dentro del submenú *PGP* seleccionaremos *Verify* o *Decrypt and Verify*, según sea apropiado; se extraerá el fichero o se mostrará una pequeña ventana en la que se nos confirma la autenticidad y validez del archivo.

Encriptación: Proceso por el cual se cifra un archivo para que sea inteligible por otros aparatos o personas. Para llevar a cabo esta tarea, se lleva a cabo una serie de operaciones que descolocan nuestros datos y cuyo proceso inverso los vuelve a hacer servibles.
Ensamblador: Programa que traduce el lenguaje del propio ordenador en lenguaje máquina para que sea entendible por la CPU.
Escáner: Periférico que capta documentos, libros o cualquier otro material colocado sobre su superficie, para después mandarlo al ordenador en formato de imagen. Una vez ahí, podremos procesar esta imagen para realizar distintas tareas. Podemos encontrarlos en distintos formatos: de mano, sobremesa, de rodillo, etc.



Ethernet: Tarjeta necesaria para conectarse en red y que permite una velocidad de transferencia de información de entre 10 y 100 Mbps (Megabits por segundo).



FDISK: Instrucción «Dos» con la que se inicia el programa de configuración del disco duro.
Fibra óptica: Cable elaborado con fibras de cristal que transportan luz en vez de energía eléctrica.
Ficheros del sistema: Ver «Archivos de programa».

Firewall: Término que proviene del inglés y que se traduce como «cortafuegos». Mecanismo que impone una barrera en un flujo de datos para controlar la información que entra o sale de un determinado dispositivo. Aunque existen dispositivos tanto para hardware como software, la mayoría funcionan utilizando una serie de reglas que impiden, o permiten, una conexión, en función de sus características.
Filtros: Serie de efectos que aplican cambios a una imagen. La mayoría de los filtros asemejan formas espectaculares.

Tipos de filtros

Filtros artísticos
Filtros de desenfoque
Filtros Trazos de Pincel
Filtros de Distorsión
Filtros de Ruido
Filtros Pixelar
Filtros Interpretar
Filtros para bosquejos
Filtros Interpretar
Filtros Estilizar
Filtros de tectur
Filtros de vídeo
Filtros de texturas
Filtros Digimarc
Filtros de Enfoque



Fragmentación: Proceso que se lleva a cabo cuando los archivos del disco duro se encuentran divididos en pequeña partes y son, posteriormente, almacenados en las distintas áreas de la placa del disco. Las consecuencias de este hecho son, entre otras, la larga espera a la hora de escribir o leer un archivo.
Frame: En los navegadores, el área semejante a una ventana dentro de una página.
FTP: *File Transfer Protocol*. Manera es que se transmiten los archivos desde un ordenador en Internet. Estas siglas remiten, además, a los programas de ordenador que aplican el protocolo de transferencia de los archivos.

Fuente: También conocida como «tipo de letra». Forma de representar los caracteres en la pantalla del ordenador y en la impresora. Existen muchos tipos de letra y dentro de cada tipo podemos elegir distintos tamaños y efectos, como la negrita o la cursiva.



Letras capitulares



El efecto que produce aumentar de forma considerable el tamaño de la primera letra de un párrafo puede ser interesante. En WordPerfect esta operación se realiza a través de la creación de una letra capitular. Para ello deberemos colocar el cursor al principio de una nueva línea. A continuación, accederemos a la opción *Formato/Párrafo/Letra capitular*; en el momento en que empecemos a escribir observaremos cómo la primera letra es de un tamaño muy superior al resto. No obstante, una vez creada podremos darle formato a nuestro gusto si situamos el cursor justo delante de ella. En ese momento saldrá en pantalla una barra de menú específico para darle formato a nuestra letra: tamaño, posición relativa, tipo, bordes y sombreado, son algunos de los parámetros que modificaremos a nuestro gusto para conseguir el mejor efecto de diseño.



Gnome: Proyecto de software libre que ha creado un entorno de escritorio para el usuario fácil de utilizar, además de ser una buena base para el desarrollo de nuevas aplicaciones.
Gopher: Programa que permite la lectura de toda la información que se ha elaborado para el público a través de Internet.
GPRS: Tecnología de comunicación inalámbrica. Es la llamada tecnología de generación 2,5 con prestaciones técnicas superiores a las de la GSM en cuanto a su régimen de trasferencia. Antesala de UMTS.
GSM: Tecnología de comunicación inalámbrica que permite la trasferencia de voz y datos. Se conoce como tecnología de segunda generación.
GUI: Interfaz que usa menús y símbolos gráficos con la ayuda del teclado o del ratón para abrir ficheros, ejecutar una instrucción, etc.



Hacker: Término devaluado con el paso del tiempo, si bien originalmente estaba relacionado con personas de elevada calidad técnica y sin intenciones maliciosas. Hoy, la referencia a ellos es negativa, ya que no es de extrañar encontrar en algunos artículos referencias a los *hacker* como piratas informáticos, si bien un *hacker* no debe ser considerado como tal.

Términos relacionados

Hacking: Acciones que efectúan los hackers.
Hastivismo: De la contracción de «Hack» y «Activismo», uso de técnicas *hackers* para la lucha por motivos políticos.

Heurístico: Metodología de algunos programas software para la identificación de códigos malignos que puedan borrar o dañar un fichero.
Hertzio: Medida de frecuencia equivalente a un ciclo por segundo. Su uso lo encontramos, por ejemplo, en la velocidad que llega a alcanzar un microprocesador.
Hit: Número de visitas efectuadas a un servidor de páginas web.
Hipertexto: Documento electrónico que contiene información y cuya lectura permite hacer diferentes conexiones directamente desde éste en lugar de seguir una lectura secuencial.
Hipervínculo: Enlace que colocamos en cualquier parte del documento y que nos lleva automáticamente a dicho lugar. Las opciones del hipervínculo pueden ser diversas: documento de Word, pagina web, etc.

Aplicaciones de apoyo

Cuando diseñamos y desarrollamos una página web, no tenemos por qué limitarnos a los programas pensados para esta tarea. Existe multitud de aplicaciones que están relacionadas con el desarrollo de sitios web, aunque no hayan sido pensadas para ello; aquí os mostramos algunas.
Adobe Photoshop: Estándar en el retoque fotográfico que resulta fundamental a la hora de tratar imágenes, y en especial para la web, ya que tiene una opción concreta para ello.

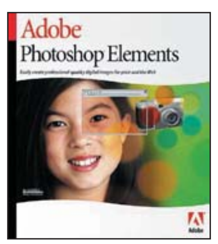


Image Ready: Herramienta para la optimización de imágenes con trama, es decir *bitmap*.
CorelDRAW: Herramienta para el tratamiento de imágenes vectoriales recomendable para generar ilustraciones y optimizarlas.
FireWorks: Para la optimización de ilustraciones vectoriales.
Flash: Herramienta que desarrolla efectos de gran impacto en la web.

Hit: Cada una de las solicitudes individuales que realizamos a un servidor de páginas web. Equivale al número de visitas que se realizan, concretamente, en una página web. En este número se basan las compañía para conseguir la publicidad que aparece en estas páginas.
Hoja de cálculo: Hoja que, formada por filas y columnas, es utilizada en trabajos que requieren datos de carácter numérico. Uno de los modelos más extendidos es la hoja de cálculo de Microsoft, Excel.
HTML: Lenguaje de Marcas de Hyper-Texto, empleado para publicar páginas web que posteriormente puedan ser vistas en un navegador.

Trucos de impresión en Excel

Imprimir una selección: Si tenemos que imprimir pocos datos, podemos seleccionar la celda que nos interesa y escoger *Imprimir* dentro del menú *Archivo*. Marcando la casilla llamada *Selección*, se imprimirán sólo las celdas seleccionadas.
Envío rápido: Un simple clic sobre el icono de la impresora en la barra de herramientas envía a la impresora el documento completo sin hacer ninguna pregunta. Quedan salvadas las configuraciones de impresión que habéis establecido antes (página vertical u horizontal, cabecera, etc.)
Área de impresión: Si de toda la hoja de cálculo sólo queremos imprimir una pequeña parte, podemos indicar un *Área de impresión* y, después, *Establecer área de impresión*. Salvad. De ahora en adelante, se imprimirán sólo esas celdas. Si deseas eliminar el *Área de impresión*, escoge en el menú *Archivo de Área de impresión* y después *Borrar área de impresión*.

HTTP: Protocolo de transferencia de hipertexto. Gracias a él los usuarios intercambian información a través de Internet.
Hub: Concentradores, ya sean para red o para dispositivos USB, que permiten enlazar todas las conexiones entre sí. En el caso de los USB, sirven además para ampliar el número de puertos disponibles.



Icono:Elementos que contribuyen a embellecer las interfaces de los sistemas operativos, sustituyendo a los mandatos de línea, que resultaban tediosos, por atractivos dibujos. Al pulsar sobre un icono se ejecuta un programa o un fichero ligado a un programa, o se accede al contenido de una unidad o directorio.



Cambiar iconos

Si estás cansado de los iconos de tu escritorio, Windows te permite cambiar los que están configurados como accesos directos. Después de localizar el icono que queremos cambiar, pinchamos con el botón derecho del ratón sobre él y seleccionamos *Propiedades* en el menú que aparece. Ahora, resaltamos la pestaña *Acceso directo* y pulsamos en el botón *Cambiar* situado en la parte inferior de la ventana. De este modo, nos mostrará una selección de iconos. Pinchamos sobre uno de ellos, luego en *Aceptar* y por último en *Aplicar*. Esta misma acción se puede realizar sobre los pequeños iconos de la barra de *Inicio* de Windows. Cuando estés aburrido de los que te propone Windows, puedes recurrir a direcciones web como *www.topicons.com*, donde encontrarás iconos muy divertidos para alegrar tu escritorio.

IEEE: *Institute of Electrical and Electronic Engineers*. Asociación internacional encargada de regular los estándares informáticos y electrónicos.

Impresora: Dispositivo que transfiere en el papel el documento electrónico de nuestro ordenador.



Tipos de impresora

De tinta: Los caracteres se forman una vez que el cartucho de tinta «descarga» pequeñas gotas en el papel.
Láser: La tecnología que se emplea en este tipo de impresoras nos facilitan imágenes de alta calidad y resolución.
Matricial: Impresora que usa cabezales de impresión a base de puntos que golpean sobre una cinta.

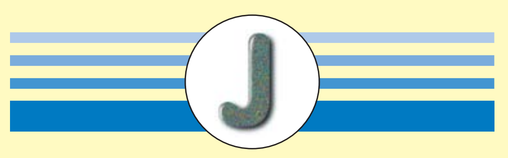
Infrarrojo: Bandas de ondas electromagnéticas situadas por debajo del nivel de luz visible.

Interfaz: Mecanismo de intercambio de información que se representa de varias formas: entre software y hardware, entre software y usuario, entre hardware y hardware...

IRC: Conversación en tiempo real que lleva a cabo un grupo de personas a través de Internet. La gente se introduce mediante el uso de apodos en distintos canales de conversación.

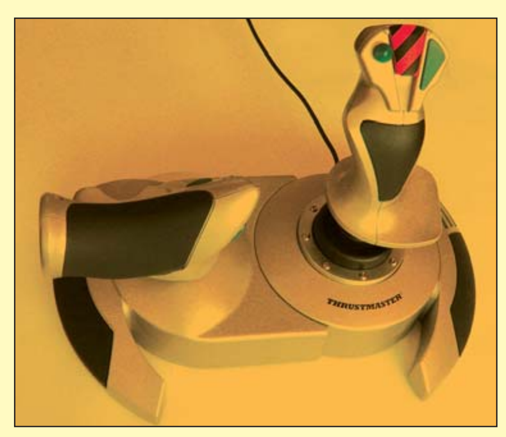
IRQ: Es la señal de bus que se usa en los ordenadores compatibles con un PC para que los dispositivos, tanto de entrada como de salida, puedan llegar a la CPU.

ISP: *Internet Service Provider*. Nombre que reciben las empresas dedicadas a vender o regalar conexiones a la Red. Esta empresa es la encargada de instalar los servidores conectados a Internet, a los que los usuarios llamarán desde sus casas o centros de trabajo para que a través de ellos puedan entrar a ésta.



Jack: Tipo de clavija de entrada/salida frecuentemente utilizada por los dispositivos de sonido.

Joystick: Periférico de entrada del ordenador para los juegos.



Juegos on-line: Videojuegos que son utilizados a través de Internet, bien de forma exclusiva o como parte de un juego personal.

Juegos en Internet

Hemos recogido en este apartado algunas de las direcciones web más comunes entre los aficionados al software de entretenimiento conjunto.

SITIOS DE JUEGO ON-LINE



Aquí os facilitamos la dirección y una breve descripción de tres juegos mayoritarios en Internet. Desde *http://zone.msn.com/asheronscall/start.asp* nos inscribiremos en *Asheron's Call* por un importe de 29,99 dólares más gastos de envío y una cuota mensual de 9,95 dólares. Nos sumergiremos en una aventura épica que se desarrolla en un mundo de más de 800 km cuadrados donde habitan tres razas enfrentadas.

En *www.station.sony.com/everquest* se halla *EverQuest: The Ruins of Kurnak*, que nos invita a viajar por cuatro continentes y cerca de 70 ambientes donde se localizan hasta 13 razas de monstruos. Cuesta 48,05 euros y tiene una cuota de 9,89 dólares al mes, 25,89 dólares al trimestre y 49,89 al semestre.

Por último, *Ultima Online* reside en *www.uo.com* y se adquiere por 19,99 dólares con cuotas de 9,95 dólares mensuales. Se desarrolla en el medievo y cuenta con alrededor de 20 servidores dedicados a él.

Sigue en página siguiente

JUEGOS EN LA RED



Algunas de las direcciones web más visitadas de los juegos en red más famosos son las siguientes. Para Quake III, *www.quake3aena.com*; Flight Simulator se halla en *www.microsoft.com/games/combatfs*; y Half Life está localizado en *wwww.sierrastudios.com/games/halflife*. Por su parte, la URL *www.unrealtournament.net* nos pondrá en bandeja el título *Unreal*; *Need for Speed III* reside en *www.needforspeed.com*; y *Diablo* descansa en el sitio *www.blizzard.com/diablo*.

ZONAS DE JUEGO

Fruto de la alianza entre las salas de juego Confederación y MSN España nace la web *www.msnconfederacion.com*, totalmente en castellano, que exhibe un rico surtido de juegos en red. Para participar en cualquiera de ellos, habrá que inscribirse, de forma gratuita, dando un nombre de usuario y contraseña, así como tener el juego en casa. Otras zonas de estas características son: Won.net (*www.won.net*), Heat net (*http://heat.net*), Westwood Online (*www.westwood.com*), Battle-net (*www.battle.net*), EA Online (*www.ea.com*) y Mplayer (*www.mplayer.com*.



Jumper: Pieza que en las placas de circuitos impresos alteran la configuración del hardware. Dispositivos como los CD-ROM o las tarjetas de sonido incluyen esta pieza.



Kernel: Núcleo de cualquier sistema operativo.

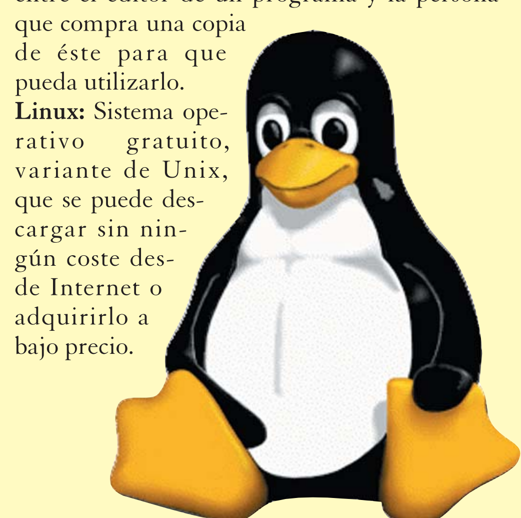


LAN: *Local Area Network*. Grupo de ordenadores ubicados en un despacho, oficina o casa que comparten recursos gracias a los cables por los que están conectados a través de una tarjeta adaptadora de red. También «Red de Área Local».

Librería: Conjunto de ficheros, funciones o programas «rutinas».

Licencia (de software): Acuerdo alcanzado entre el editor de un programa y la persona que compra una copia de éste para que pueda utilizarlo.

Linux: Sistema operativo gratuito, variante de Unix, que se puede descargar sin ningún coste desde Internet o adquirirlo a bajo precio.



Las claves de GNU/Linux

-**Versiones** para PC y Macintosh.

–**Entrega** de código fuente, que permite examinar cómo están hechos y modificar o mejorar su funcionamiento libremente.

–**El** finlandés Linus Torvalds comenzó el desarrollo del núcleo en 1991.

–**Compañías** como RedHat, SuSE o Debian agrupan el núcleo Linux y aplicaciones de GNU en lo que se llaman «distribuciones Linux».

–**Todos** sus componentes están en constante evolución, pudiendo mantener el sistema actualizado al día, sin coste alguno para el usuario.

–**Gracias** al código fuente abierto, los fallos se detectan y solucionan rápidamente, a menudo en cuestión de horas.

–**Tradicionalmente** juguete de la élite de informáticos, es ahora lo suficientemente sencillo para que lo use cualquier usuario.

–**Especialmente** versátil para funciones en redes de ordenadores, aunque cada vez existen más esfuerzos por hacerlo un sistema útil para equipos domésticos y estaciones de trabajo.

–**Apache** es el servidor de http de dominio público que se basa en este sistema operativo.

Login: Identificación del usuario que está autorizado para acceder a un ordenador o red al inicio de cada una se las sesiones de trabajo.



Macro: Tarea automatizada predefinida por el usuario o creador de una base de datos cuya utilidad nos hará ahorrar tiempo.

Cómo realizar una macro con Photoshop

Los programas de tratamiento de imágenes cada vez tienen más aceptación en el mercado de consumo, uno de los más extendidos es el desarrollado por Adobe. Photoshop nació como un programa para entornos profesionales pero paulatinamente ha sido asimilado por usuarios domésticos debido no sólo a sus buenas prestaciones sino a las facilidades que ofrece para su aprendizaje.

Además de soportar un gran número de formatos, permite implementar nuestras propias macros para facilitar algunas acciones, posibilidad especialmente útil para aquellas que tenemos que realizar en numerosas ocasiones.

Para implementar una macro, Photoshop aporta una herramienta fácil de utilizar que siempre está desplegada por defecto. Para acceder a ella debemos dirigirnos a la ventana de *Acciones*. Si no la visualizamos debemos ir a la opción de menú *Ventana/Mostrar acciones*.

Para explicar la implementación de una macro hemos utilizado un ejemplo concreto, aunque la dinámica para realizar cualquier otra es la misma. La acción elegida ha sido cambiar de modo RGB a CMYK, cambiar el tamaño a 150 *pixels* por pulgada, guardar la imagen en formato TIF y cerrarla.

Paso 1

Abrir la imagen

La primera acción que debemos realizar, una vez que hemos arrancado el Photoshop, es

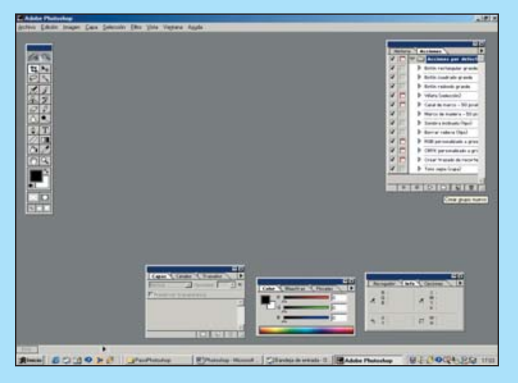


Sigue en página siguiente

abrir una imagen a la que le vamos a aplicar la macro que vamos a implementar. Esto es necesario para poder grabar las acciones que queramos aplicar.

Paso 2

Nombre de la acción

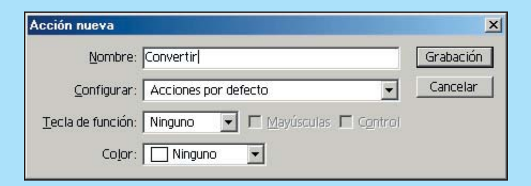


Una vez que hemos abierto la imagen, nos dirigimos a la ventana de *Acciones*, justo a la flecha situada en la parte superior izquierda. Al pinchar en ella se despliega un menú con varias opciones entre las que señalaremos *Acción nueva* y aparecerá un cuadro de diálogo que nos consultará el nombre de la acción, dónde se configura y si le vamos a asignar una tecla de función y resaltarla con un color. En nuestro ejemplo hemos llamado a la acción *Convertir* y no le hemos asignado ninguna tecla de función y ningún color para remarcarlo en la lista de acciones.

Paso 3

Iniciar grabación

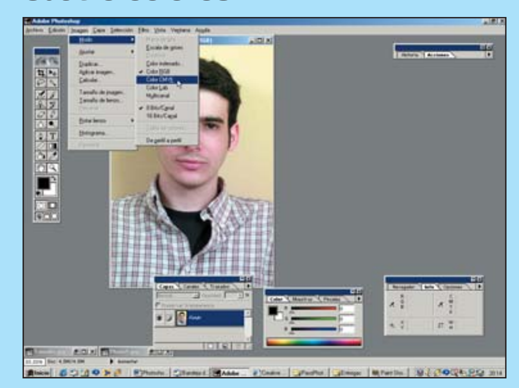
A partir de este punto comienza realmente la grabación de la macro. En el citado cuadro de



diálogo pincharemos en *Grabación*, y todas las acciones que hagamos a partir de ahora serán las que se ejecuten cuando apliquemos esta acción.

Paso 4

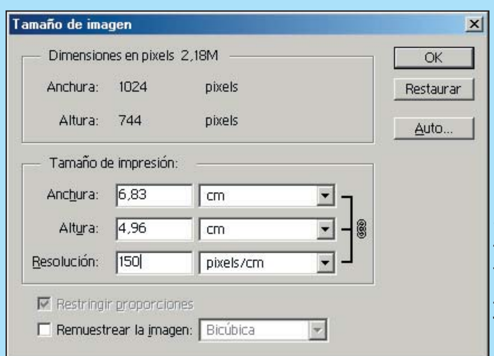
Cuatro colores



La primera modificación que queremos grabar es pasar de modo RGB a CMYK. Para ello nos dirigimos a la opción de menú *Imagen/ModoP> y seleccionamos el deseado, es decir, el citado CMYK.*

Paso 5

Cambiar la resolución



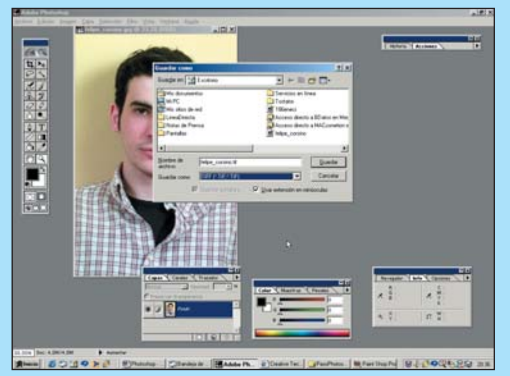
La siguiente acción que ejecutar es cambiar la resolución de la imagen a 150 *pixels* por pulgada. Para ello nos dirigimos a «Imagen/Tamaño

Sigue en página siguiente

de imagen» y marcaremos 150 *pixels*/pulgada en la casilla de «Resolución».

Paso 6

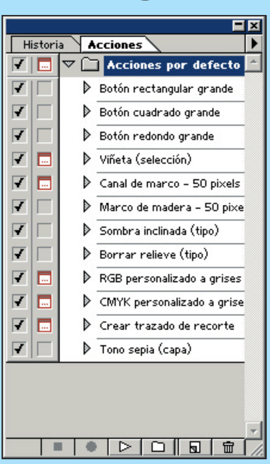
Formato definitivo



En tercer lugar elegiremos el formato con que queremos guardarla. Para ello nos vamos a *Archivo/Guardar como...* y simplemente elegimos el formato, que en este caso hemos elegido «.tif». El lugar donde se guardará será en el mismo sitio donde se encuentra, aunque en este punto podemos elegir también una carpeta concreta donde queramos almacenar todas las imágenes retocadas. Por último, cerramos la ilustración que hemos utilizado para diseñar la macro.

Paso 7

Cerrar la grabación



El último paso es cerrar la grabación de la acción, para ello tan sólo tenemos que pulsar el botón de *Stop*, situado en la parte inferior de la ventana de acciones. Una vez que hemos finalizado el diseño de la macro, tenemos que ejecutarla cuando lo necesitemos. Para ello basta con seleccionar la imagen y «pinchar» en el botón de reproducción alojado también en la parte inferior de la ventana de acciones.

Matriz: Conjunto de elementos a los que se les identifica con un nombre y que se diferencian entre sí gracias a unos subíndices o números.
Memoria: Lugar en el que el ordenador almacena toda aquella información con la que se encuentra trabajando en un determinado momento.
MIDI: *Musical Instrument Digital Interface*. Protocolo para la transmisión y manipulación electrónica de todo tipo de música. Contiene una serie de instrucciones que indican a la tarjeta de sonido qué notas puede reproducir.
Módem: Medio por el cual podemos conectarnos con otros ordenadores a través de una línea telefónica. Para conectarse a Internet es imprescindible disponer de uno de ellos. En el mercado existe una amplia gama de estos dispositivos, con conexiones estándar o USB y disponibles tanto para las líneas ordinarias como para RDSI, cable y ADSL.

Tipos de memoria

DDR: (Dual Data Rate) Memoria RAM que ofrece mayor rendimiento que la tradicional SDRAM.
SDRAM: Memoria de acceso aleatorio. Es la memoria principal del ordenador en la que se guardan todos los datos. Su tamaño, en Kbytes o Mbytes, nos remite a la capacidad que «soporta» el ordenador. Existen dos categorías: PC100: 100 MHz y PC133: 133 MHz.
EDO-RAM: Memoria RAM obsoleta.
ROM: Memoria de sólo lectura. Es la memoria en la que se encuentran las instrucciones del ordenador. Al ser parte del sistema operativo no puede ser modificada.

Monitor: Uno de los elementos más antiguos del ordenador, pero, a su vez, indispensable. Su tamaño varía desde las 15 pulgadas hasta las 25 en los profesionales. No obstante, el tamaño más extendido es el de las 17 pulgadas.



Tipos de monitor

CRT: Tubo de rayos catódicos. Tecnología utilizada en las televisiones y monitores convencionales.
LCD: *Liquid Crystal Display.* Pantalla de cristal líquido utilizada en la mayor parte de los relojes digitales, calculadoras y ordenadores portátiles. La falta de contraste que presentan puede dificultar la lectura.
TFT: Ofrecen mayores prestaciones en cuanto a color, contraste, ángulo de visión y tiempo de respuesta que los LCD.

MS-DOS: Sistema operativo originario de Microsoft para aquellos ordenadores compatibles con el PC de IBM.
Multitarea: Ejecución de más de un programa al mismo tiempo en el ordenador. Debemos evitar que el desarrollo de cada tarea interfiera las unas sobre las otras.



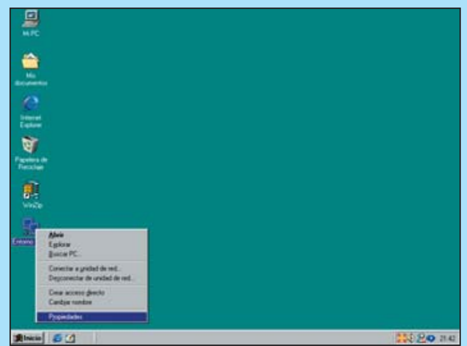
NetBios: *Network Basic Input Output System*. Protocolo de IBM y Sytek para redes de área local.

Elimina la NetBios

En las primeras versiones de Windows 98 y Windows Me, corríamos el riesgo de hacer accesibles nuestros archivos al conectarnos a Internet. ¿Cómo evitarlo?

PASO 1

El protocolo NetBios



El problema lo encontramos en el protocolo llamado NetBios. Éste es el que permite compartir ficheros con el resto nuestra red local; si está mal configurado, también permite compartir ficheros a través del acceso telefónico a redes, algo nada recomendable. Por otro lado, muchos usuarios ni siquiera utilizan una red local, por lo que esta función es del todo inútil. Si utilizamos un módem para acceder a Internet conviene deshabilitar este potencial agujero. Nuestro primer objetivo es localizar las propiedades de nuestra red, para lo que tendremos que pulsar con el botón derecho

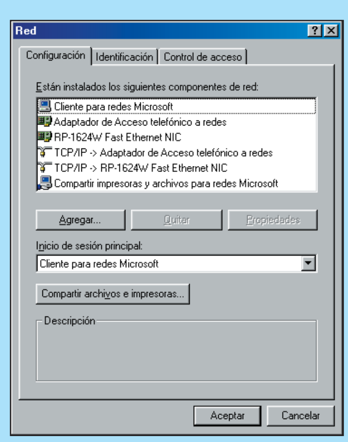
Sigue en página siguiente

del ratón sobre el icono *Entorno de Red* y seleccionar la opción *Propiedades* del menú desplegable.

PASO 2

El *Acceso telefónico a redes*

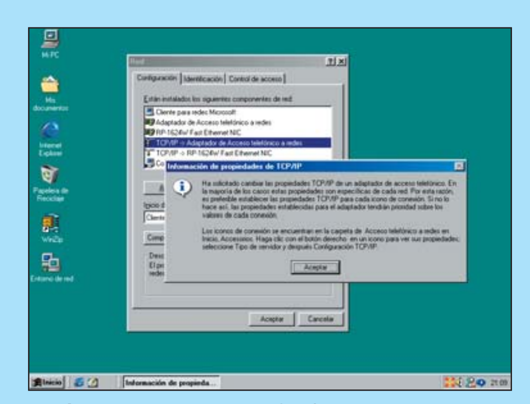
Dentro de la nueva ventana que aparecerá en pantalla podremos ver todos los componente de la red, es decir, los protocolos, adaptadores y quién (y cómo) se utilizan. Debemos tener en cuenta que nuestra ventana no tiene que ser exactamente igual a la que os mostramos, ya que variará en función del hardware que tengamos instalado y los protocolos que utilicemos. Como protocolos «extra» que pueden aparecer nos referimos a IPX/SPX, que normalmente podemos eliminar con total seguridad de nuestra configuración pulsando sobre él y, a continuación, sobre el botón *Quitar* (si hacemos esto tendremos que reiniciar el equipo de nuevo). En esta ventana tendremos que localizar el protocolo *TCP/IP/Adaptador de Acceso telefónico a redes* y seleccionarlo, tras lo que pulsaremos sobre el botón *Propiedades*.



PASO 3

Aceptar cambios

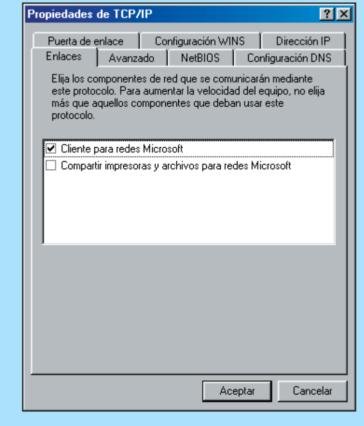
Dependiendo de la versión de Windows que estemos utilizando, un nuevo cuadro de diálogo nos avisará de que cualquier cambio realizado a continuación puede afectar a nuestras futuras comunicaciones. Dado que los cambios que vamos a realizar no afectan a los



parámetros de nuestro ISP (la empresa que nos proporciona el acceso a Internet), simplemente pulsaremos sobre *Aceptar*.

PASO 4

Deshabilitar NetBios



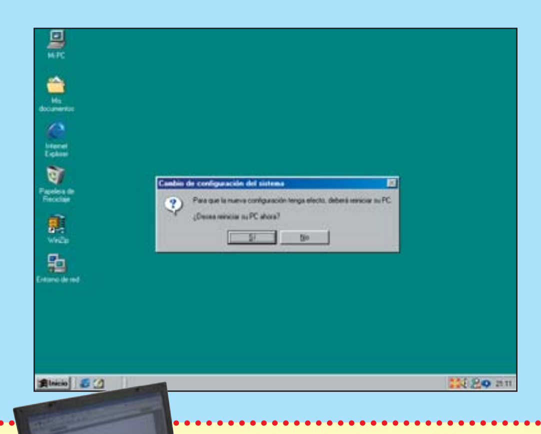
La ventana de propiedades del protocolo TCP/IP puede parecer bastante compleja a simple vista, aunque nosotros sólo nos centraremos en uno de los apartados. Las propiedades están clasificadas en varias carpetas que van desde *Dirección IP* hasta *Enlaces*, siendo precisamente esta última la que nos interesa. Pulsando sobre ella veremos para qué se utiliza realmente nuestro acceso telefónico a redes con unas pequeñas casillas marcadas a la izquierda de cada función. Para deshabilitar NetBios tan sólo tendremos que eliminar la marca a la izquierda de *Compartir impresoras y archivos para redes Microsoft*. Continuar con el proceso es tan simple como pulsar *Aceptar*.

Sigue en página siguiente

PASO 5

Actualizar archivos

En ocasiones puede que Windows nos pida que introduzcamos el CD original de Windows 98. Una vez terminada la copia de archivos, si es necesaria, tendremos que reiniciar nuestro ordenador, tras lo cual, nuestros archivos sólo serán visibles dentro de nuestra red local, evitando que ojos extraños cotilleen dentro de nuestras unidades de disco.



Network: En una red de trabajo, es el sistema que permite a sus usuarios compartir la información a través de esa red.
Newsgroup: Espacio en Internet en el que se discuten todo tipo de temas.
Nodo: Cada uno de los ordenadores individuales pertenecientes a una red.
Notebook: Ordenador portátil de reducido tamaño, utilizado sobre todo por profesionales que tienen que viajar de forma constante.

Rescata la información de tu portátil

Cómo conectar un *notebook* a un *desktop*

Con un pequeño desembolso económico y la realización de unos sencillos pasos podemos conseguir una perfecta comunicación entre nuestro ordenador de sobremesa y el portátil

Seguro que en alguna ocasión nos ha ocurrido tener que dar los últimos retoques en nuestro equipo de casa a un trabajo realizado fuera en un portátil, o simplemente queríamos rescatar las fotografías del verano «salvadas» en el portátil de un colega. Lo tradicional, para estos menesteres, era recurrir al clásico disquete para transferir la información de un equipo a otro. Sin embargo, este sistema, además de tedioso, es del todo insuficiente si lo que queremos trasladar de un equipo a otro son archivos de un tamaño considerable. Por no mencionar que uno u otro equipo no dispusiera de disquetera de 3,5 pulgadas por tener sólo un lector de CD-ROM. Para solucionar este problema tan sólo tenemos que adquirir un cable denominado «módem nulo» y realizar unas sencillas operaciones sin la necesidad de un software adicional, ya que Windows cuenta con una pequeña utilidad llamada *Comunicación directa por cable* que gestiona la conexión y la transferencia de archivos entre un equipo y otro.

PASO 1

Conectar «módem nulo» al portátil

El primer paso a realizar es conectar el «módem nulo» a nuestro equipo portátil. En este caso hemos elegido el puerto paralelo, porque ofrece

Sigue en página siguiente



mayor velocidad que el puerto serie, aunque también podríamos realzar esta operación a través de este último.

PASO 2

Conexión al equipo de sobremesa



A continuación debemos conectar ambos equipos, para ello hay que tener apagados tanto el equipo portátil como el de sobremesa. Si el puerto paralelo del ordenador está ocupado por la impresora o un escáner deberemos desenchufarlo cada vez que realicemos esta operación, aunque sería conveniente instalar un conmutador para disponer de ambas posibilidades.

PASO 3

Inicio del software

Una vez hemos arrancado ambos equipos, nos dirigimos al portátil e iniciamos la aplicación



Conexión directa por cable. Para ello seguimos la siguiente ruta: *Inicio/Programas/Accesorios/Comunicaciones/Conexión directa por cable*. En caso de que no os apareciese en este menú, deberéis instalar esta aplicación. Esta operación la realizaremos desde *Agregar y quitar programas* y con el CD de Windows Me o 98.

PASO 4



Equipo anfitrión e invitado

Éste es el momento de elegir cuál va a ser el equipo anfitrión y el invitado. En este caso hemos optado por poner el equipo portátil como anfitrión y el de sobremesa como invitado. Esto quiere decir que queremos acceder desde el segundo al primero, ya que desde el anfitrión no se puede acceder al invitado. Por lo tanto elegimos la opción *Host*.

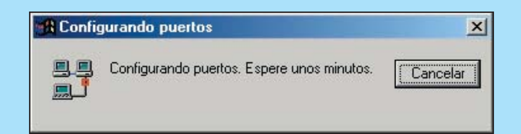
Sigue en página siguiente

PASO 5

Configuración de puertos



Después de elegir el portátil como anfitrión, nos aparecerá una pantalla con los puertos disponibles de nuestro equipo, entre los que elegiremos *Cable paralelo en LPT1*. En caso de que no nos apareciese esta opción en la lista, deberemos pinchar en *Instalar nuevos puertos*. El segundo paso que indica esta pantalla es conectar el cable, operación que ya hemos realizado. Como hemos mencionado antes, en esta pantalla se nos ofrece la posibilidad de realizar la conexión a través de un puerto serie, aunque la transferencia de archivos sería más lenta.



PASO 6

Finalización del anfitrión

Ante esta pantalla tan sólo nos queda decidir si queremos una contraseña para acceder a los datos, y pulsar *Finalizar*. A continuación, si la configuración se ha hecho correctamente, nos aparecerá la siguiente pantalla, esperando la conexión de un equipo invitado.

PASO 7

Configuración del invitado

El siguiente paso es configurar el equipo de sobremesa como ordenador invitado. Para ello arrancamos la aplicación *Conexión directa por cable* de la misma manera que lo hemos hecho antes, pero esta vez en el ordenador invitado, y lógicamente seleccionamos la opción *Invitado*.



PASO 8

Elección de puerto



Este paso es exactamente igual que el que hemos explicado anteriormente con el equipo portátil. De la misma manera, sino nos apareciese el puerto LPT1 en la lista, lo instalaríamos desde *Agregar y quitar programas* en el *Panel de control*.

PASO 9

Finalización

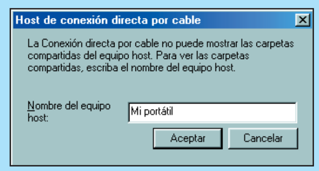


De la misma manera que antes, se nos consulta si queremos acceder mediante contraseña y se nos insta a finalizar la configuración.

Sigue en página siguiente

PASO 10

Identificación del *Host*



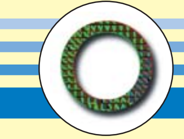
Es posible que para que el equipo invitado encuentre al *host*, necesite que le indiquemos el nombre del equipo portátil. Este nombre es el que aparece en las propiedades del equipo en red. Para recordar su nombre, si lo hubiésemos olvidado, nos dirigimos a *Inicio/Configuración/Panel de control/Red/Identificación/Nombre de PC*. El nombre que allí sale es el que identifica al equipo en cualquier tipo de conexión, ya sea por cable o en red.

PASO 11

Carpetas compartidas



Si todos los pasos los hemos realizado correctamente, aparecerán en pantalla las carpetas que hayamos compartido en nuestro equipo portátil. Ya estamos en disposición de transferir la información que queramos a nuestro equipo de sobremesa. Cabe mencionar que este tipo de transferencia es unidireccional, del *host* al invitado. Si queremos que la comunicación sea bidireccional, es posible que engañemos al programa si configuramos ambos equipos como *hosts*. Una vez hemos realizado la configuración de la conexión, podemos compartir cualquier carpeta que nos convenga, no hace falta que lo hayamos hecho previamente, incluso podemos compartir una unidad completa, el disco duro, la disquetera o el CD-ROM.





OCR: Reconocimiento óptico de caracteres a través del cual las imágenes leídas por un escáner se traducen a códigos que el ordenador «leerá» como texto.

OPENGL: Librería que incluye funciones gráficas para la representación tridimensional de los objetos.

Overcloking: Acción de forzar al procesador para que corra a una velocidad de reloj superior a la suya propia.

Overclocking del procesador

En este paso a paso vamos a mostrar cómo forzar un procesador que lo permita, incrementando el multiplicador de frecuencia, lo que significa que sólo estaremos forzando el procesador y no afectará al resto de componentes instalados. Esta labor debemos realizarla con cautela para no quemar el procesador, por lo que no se debe realizar un aumento brusco sino gradual.

Paso 1

Acceder a la BIOS



Una vez hemos arrancado el equipo, pulsamos la tecla *Supr* para acceder a la BIOS del sistema. Una vez visualicemos el menú, como medida de precaución nos dirigiremos a la opción *PC Health Status* y activaremos la opción que

Sigue en página siguiente

apaga el equipo en caso de exceso de temperatura en el procesador.

Paso 2

Valores iniciales

A continuación, nos dirigimos, dentro de la BIOS todavía, a la opción *Soft Menu Setup*, en la que encontraremos reflejados los valores del fabricante, en este caso un factor de multiplicación de 10,5 y una frecuencia del bus frontal de 133 MHz, lo que equivale a una frecuencia del procesador de 1,4 GHz.



Paso 3

Aumentar el factor



Si nos colocamos sobre la opción del factor de multiplicación y presionamos la tecla *AvPag* visualizaremos el valor inmediatamente superior de este factor, en este caso 11, por lo que estaremos forzando el procesador hasta 1.463 MHz. Basta con que salgamos de la BIOS guardando los cambios efectuados y arranquemos el equipo. Estaremos disfrutando de un ordenador con una frecuencia de procesador de 63 MHz superior al que habíamos adquirido.



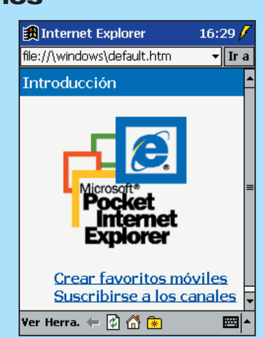
Páginas web: Conjunto de ficheros HTML, imágenes, sonido y otros archivos que componen un *site*.
Partición: Espacio reservado en disco para archivos con formato común y que es gestionado, al menos, por un sistema operativo.
Pasarela: Vínculo existente entre varias redes de ordenadores.
Password: Término que proviene del inglés y que significa contraseña. Es una clave que introduce una persona para verificar una identificación determinada. Debe ser conocida sólo por ésta, pues si pasa a ser de dominio público pierde toda su utilidad.
Path:«Trayecto» que existe entre dos puntos. Este término hace referencia, también, a la descripción del lugar en el que un dato se encuentra ubicado dentro de una estructura de directorios.
PCI: Estructura de bus local pensada para un acercamiento de los periféricos a la unidad central y, de este modo, acelerar el proceso de gráficos.
PDA: Asistente Digital Personal. Ordenador personal para aplicaciones especiales de tamaño de bolsillo que carece del teclado convencional.

Cómo leer *e-books* en nuestro Pocket PC

Paso 1

Qué necesitamos

Para poder leer libros electrónicos en nuestro Pocket PC no vamos a precisar de muchos elementos. En primer lugar tendremos que hacernos con un e-book. Éstos son archivos con extensión .LIT

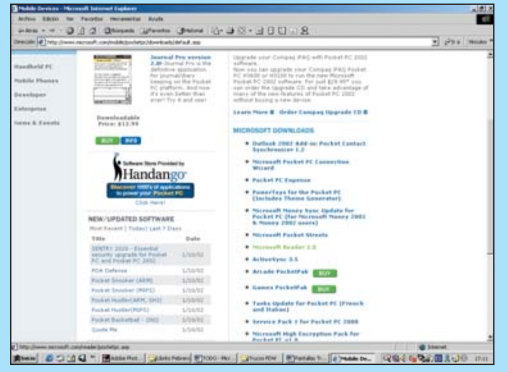


Sigue en página siguiente

que están disponibles en multitud de lugares de Internet. También necesitaremos la aplicación Microsoft Reader para Pocket PC, que es la que nos permitirá visualizar y trabajar con los libros que nos hayamos descargado. Aunque resulte evidente, también necesitaremos la aplicación Microsoft Active Sync para poder pasar los archivos al dispositivo y nuestro PDA listo para usar.

Paso 2

Descarga de Microsoft Reader

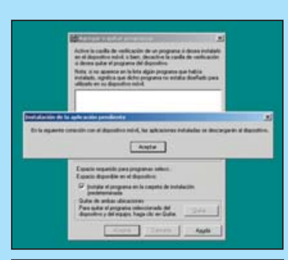


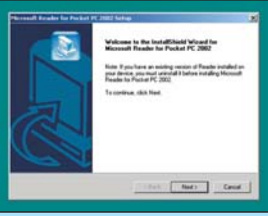
El lugar desde donde podremos descargarnos esta aplicación es *www.pocketpc.com*, página que ya hemos utilizado en varias ocasiones para descargarnos aplicaciones en este libro. Simplemente accederemos a la sección de descargas de esta página, buscaremos la aplicación Microsoft Reader 2.0 y seguiremos las instrucciones que nos aparezcan para efectuar la descarga de la aplicación. Cuando nos lo pida, seleccionaremos el lugar en nuestro disco duro en el que queremos descargarla.

Paso 3

Instalación de Microsoft Reader

Para instalar esta aplicación en nuestro dispositivo, únicamente tendremos que seleccionar el archivo que nos hemos descargado de la web en el lugar que seleccionamos anteriormente y hacer doble clic para iniciar la instalación. En este punto tendremos que tener el PDA conecta-





do, dado que el programa inicia la instalación directamente en el mismo. Si no es así, nos preguntará si deseamos que la próxima vez que sincronicemos el aparato se instale la aplicación. Otro paso que nos pide es que elijamos si queremos que la aplicación se instale en el directorio predefinido para ello. Podemos aceptar o también tenemos la posibilidad de instalarlo en otro directorio o en la tarjeta de almacenamiento en el caso de disponer de una. Cuando hayamos seleccionado la ruta haremos clic en el botón *Aceptar» y la instalación se ejecutará automáticamente.*

Paso 4

Descarga de un *e-book*

Nada más sencillo que descargar un libro electrónico. En primer lugar tendremos que acceder a una página en la que dispongan de este tipo de ficheros. Seleccionaremos el título del libro que queramos descargarnos y haremos clic en el lugar preparado para bajárnoslo. Nos pedirá que seleccionemos el lugar en el que queremos guardarlo en nuestro disco duro y acto seguido aceptaremos en el botón «Guardar». Una vez descargado y teniendo en cuenta que debemos tener el PDA conectado, seleccionaremos el icono del fichero «.lit» que hayamos guardado y haciendo clic con el botón derecho del ratón accedemos al menú de opciones en donde encontraremos la opción *Copiar*, que debemos seleccionar. Acto seguido exploramos el contenido del PDA a través de Active Sync y elegimos el lugar en el que queremos que se guarde el fichero en nuestro dispositivo. Situados

Sigue en página siguiente

sobre el mismo, con el botón derecho del ratón pulsamos sobre *Pegar*. Ya tenemos el documento en el Pocket PC.

Paso 5

Utilización de Microsoft Reader



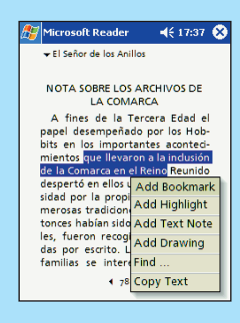


El uso de esta aplicación es muy sencillo e intuitivo. Al abrirla, aparecen en la pantalla del mismo todos los libros que tenemos disponibles en el dispositivo. Seleccionaremos el que nosotros queramos leer y veremos cómo el uso de este programa es realmente muy fácil. Podemos explorar el libro pasando de una página a otra, utilizar la tabla de contenidos del programa como índice para encontrar un capítulo en concreto, etc.

Una vez que hemos cerrado el libro y lo volvemos a abrir, no debemos preocuparnos por la página por la que íbamos en nuestra lectura, dado que éste se abre en la última página que teníamos abierta.

Paso 6

Posibilidades

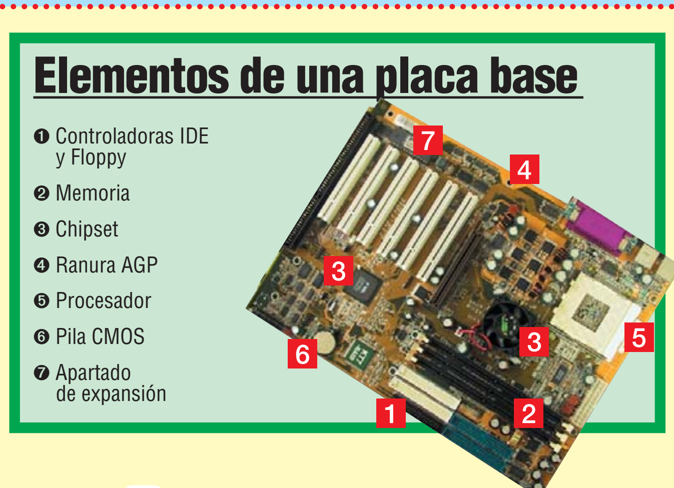


La lectura de un libro a través de este sistema nos ofrece una gran cantidad de posibilidades que no encontramos en los libros en formato papel. Esto se debe a que, en nuestro caso, podremos hacer anotaciones, subrayar las partes más interesantes del libro que estamos leyendo, hacer dibujos que vayan anexos al mismo, etc. Para guardar todos estos datos que vayamos añadiendo (o la página en la que estamos del libro), Microsoft Reader crea un archivo en el que son guardados. Éste lleva el nombre del libro seguido de la extensión «.EBO», archivo que no deberemos borrar hasta que hayamos terminado de leer el libro; si lo eliminamos, no se conservará la página del libro en la que nos encontramos o las anotaciones que hayamos realizado.

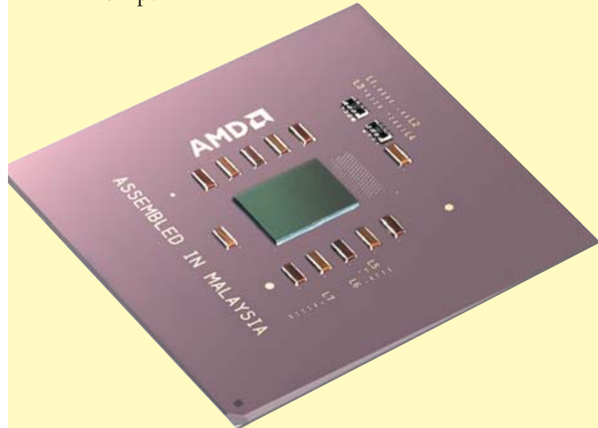


Pixel: Unidad más pequeña que puede controlar un ordenador o una impresora definida por la combinación de los colores, rojo, verde y azul.

Placa base: Lugar donde se conecta la mayor parte de los componentes internos del ordenador, entre ellos el procesador y la memoria, cuya actualización debe ir íntimamente ligada, dado que tienen que ser compatibles. Es importante considerar el número de ranuras que incluye nuestra placa.

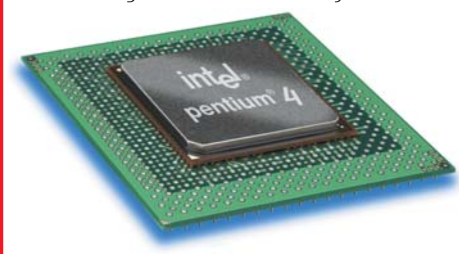


Plug & Play: Del ingles «Enchufar y listo». Cuando un dispositivo es compatible con *Plug & Play*, significa que con sólo conectar el componente estará listo para ser utilizado. No obstante, en la práctica no siempre funciona, siendo necesario realizar alguna operación adicional para su configuración, como es reiniciar el equipo.
Plugins: Accesorios o complementos de software que en el caso de los navegadores permiten ver contenidos adicionales a los convencionales, como vídeo, animaciones, multimedia, etc.
Power PC: Conjunto de microprocesadores de entre 32 y 64 bits desarrollados por Apple, IBM y Motorola y pensados para competir con otras empresas como Microsoft e Intel.
PPP: Abreviatura de la medida *pixel* por pulgada».
Procesador: También Unidad Central de Proceso. Elemento imprescindible de cualquier ordenador que ejecuta todas las operaciones que le solicitemos. La elección de uno de estos componentes no es fácil, debido a la gran cantidad de modelos, velocidades y formatos que podemos encontrar en el mercado. En cuestión de PCs, encontramos las dos marcas líder, AMD e Intel, además de otros muchos modelos de marcas como Cyrix o Winchip.



Procesadores «domésticos»

Celeron: Nombre de la gama de procesadores de Intel destinada al mercado doméstico y de usuario. Su núcleo, basado en Pentium II, trabaja a una velocidad de bus de 66 MHz, con caché de segundo nivel de 128 Kbytes.



Duron: Procesador de AMD basados en Athlon destinados al mercado que demanda un precio justo. Con 64 Kbytes de caché de segundo nivel, su precio es más asequible.

Procesador de textos: Software con el que podemos crear, almacenar e imprimir cualquier documento.

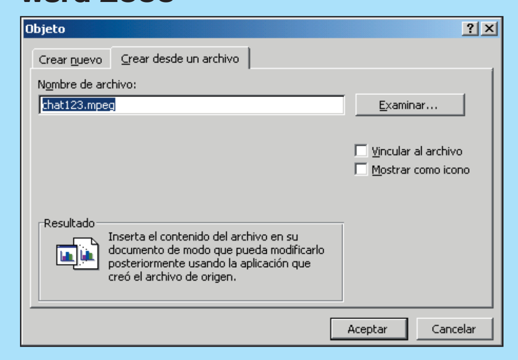
Insertar vídeos en el procesador de textos

Añadir un vídeo en nuestros documentos puede enriquecerlos y aportar un mayor interés a nuestros destinatarios. En primer lugar, hay que saber, en el caso de que optemos por incluir un vídeo íntegro en el documento (ya que también podemos agregar tan sólo el enlace), que el tamaño de éste incrementará considerablemente. Por otro lado, si creamos un enlace al nuevo objeto, ni el fichero multimedia ni el documento podremos cambiarlos de sitio (de ruta en el primer caso o de equipo en el segundo). Podemos utilizar casi cualquier formato conocido, es decir, MPEG, MOV, AVI, etc. En el ejemplo utilizaremos un fichero MPEG. Este ejemplo es extensivo a otro tipo de objetos tales como imágenes fijas, gráficos o *cliparts*, etc.

Sigue en página siguiente

Paso 1

Word 2000



El procesador de Microsoft incluye soporte para los formatos de vídeo MPEG, MOV y QT. Damos por hecho que contamos con un vídeo en alguno de los formatos especificados. Si no es así, para hacer la prueba siempre podréis descargarlos de Internet o bajarlos desde una cámara de vídeo digital.
Una vez localizado el videoclip que deseamos insertar, en primer lugar cargamos Word 2000 y seleccionamos el lugar donde queremos hacer la inserción situando el cursor en el punto exacto del documento de texto y pinchamos. A continuación, accedemos a la opción de menú *Insertar/Objeto* y, una vez estemos en la ventana que aparece, nos situamos en la pestaña *Crear desde un archivo*. Desde la misma pulsamos sobre el botón *Examinar* para localizar la ruta del disco duro donde hayamos guardado el archivo que deseamos utilizar, lo seleccionamos con un doble clic.

Paso 2

Vínculos e iconos

Debajo del botón *Examinar* encontramos dos opciones que podemos activar si así lo deseamos. La primera de ellas, llamada *Vincular el Archivo*, la activaremos en el caso de que queramos que los cambios que se produzcan en el fichero maestro (el vídeo) se actualicen automáticamente en el enlace insertado en el documento de Word. En segundo lugar encontramos *Mostrar como Icono*,



con la cual, si la activamos, el programa nos mostrará un icono en el lugar donde hayamos insertado el vídeo. Este icono lo podemos cambiar y personalizar pulsando el botón que se encuentra debajo llamado *Cambiar Icono*.

Paso 3

Redimensionar la ventana



Ahora aparece la primera escena del vídeo (podemos configurarlo de otro modo con las opciones anteriormente comentadas mostrándonos una ventana, un icono personalizado, etc.). En el caso de que tengamos pensado trasladar ese documento a otra máquina, no debemos crear un *link* del fichero con la opción *Vincular el Archivo*, sino que tendremos que copiarlo al completo en el nuevo documento, es decir, sin seleccionar la opción. También tenemos la posibilidad de redimensionar el tamaño de la ventana de reproducción del vídeo para su posterior visualización. No es recomendable hacer el tamaño de la ventana más grande que el original, en todo caso, lo reduciremos; de lo contrario el vídeo perderá calidad de imagen.

Paso 4

Corel WordPerfect

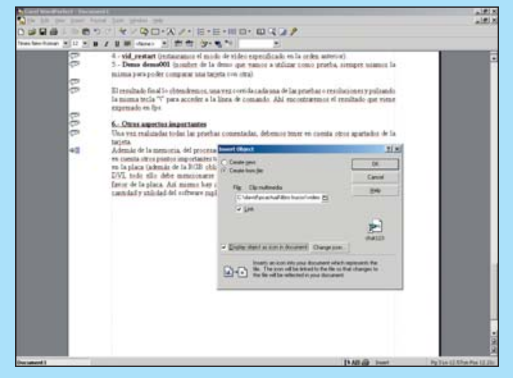
Para empezar, una vez hemos arrancado el programa, nos situamos en el documento en el que vamos a insertar el vídeo y nos vamos a la opción de menú *Insert/Object*. Entonces se abrirá una nueva ventana en la que configuraremos diferentes parámetros y seleccionaremos el documento multimedia que vamos a usar.

Sigue en página siguiente

Paso 5

Un enlace

En la ventana de selección ante la que nos encontramos, elegimos *Clip de vídeo* y pulsamos sobre la opción *Create from File*. Una vez situados en esta nueva ventana, tendremos que realizar una búsqueda por nuestro disco duro hasta encontrar la ubicación exacta del archivo en cuestión. Una vez localizado hacemos doble clic sobre el fichero



para seleccionarlo. Debajo de la ventana donde hemos estado navegando, aparece una opción llamada *Link* que, si la activamos, no copiamos el fichero completo al documento, sino que tan sólo creamos un acceso al mismo. Esto tiene un problema, y es que si movemos el vídeo de la ruta original o si queremos trasladar el documento de Word-Perfect a otro equipo, perdemos el añadido multimedia. Así mismo, desde la opción *Display Object as Icon in Document* tenemos la posibilidad de personalizar el icono de presentación que se mostrará en el documento.

Paso 6

Comprobar el vídeo

Tras aceptar todas las acciones llevadas a cabo anteriormente, en el documento aparecerá una ventana o un icono (dependiendo de lo que hayamos elegido en la configuración). Si hemos optado por una ventana de reproducción multimedia, la marcamos haciendo clic con el ratón sobre ella. Entonces podremos redimensionarla o incluso cambiarla de lugar a lo largo de todo el documento.

Para reproducir el vídeo en sí tan sólo tendremos que hacer doble clic con el ratón sobre el nuevo objeto. Si deseamos detener la reproducción, bien podemos pulsar en el botón de parada que aparece en la ventana del vídeo o bien pulsar en cualquier otro lugar del texto.

Protocolo: Para que se produzca una comunicación es necesario que se de una serie de factores. Éstos son el emisor, que es quien envía el mensaje, el receptor, que es quien lo recibe, y el canal de transmisión. El mensaje es enviado con una codificación que debe conocer el receptor; si no, no habría entendimiento. Esta codificación, que en el lenguaje humano es nuestro idioma, es un protocolo. Es decir, unas reglas que definen el significado de la información.

Programa: Conjunto de instrucciones elaboradas sobre un lenguaje de programación para que sean llevadas a cabo por una máquina u ordenador.

Tipos de programa

Compresores:
- Winzip: Formato zip.
- WinRAR : Formato RAR.

Seguridad
- Zonealarm: Programa de firewall.
- Mindsoft Secure Pack: Paquete que contiene 7 programas relacionados con la seguridad.

Navegadores





- Nestcape
- Internet Explorer

Antivirus
- Panda Titanium
- McAfee VirusScan

Utilidades del sistema
- Norton Utilities
- McAfee Utilidades

Sonido
- WinAmp
- Windows Media Player

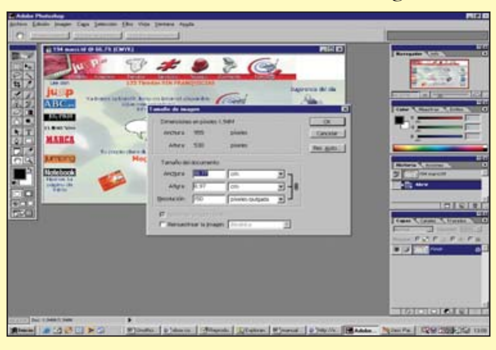
Puerto: Número que define la aplicación a la que va destinada una conexión. Ésta viene determinada por un origen (dirección IP y puerto) y un destino (dirección IP y puerto).
Puerto paralelo: Dispositivo de salida que permite a un ordenador transmitir datos a otro dispositivo enviando varios bits simultáneamente sobre conductores independientes.
Puerto USB: Puerto que incluye en los ordenadores más actuales, ya sea en la parte frontal o en la posterior. Se trata de un dispositivo muy útil a la hora de añadir periféricos que cuenten con este tipo de tecnología, que, cada vez más, estamos viendo en dispositivos tales como impresoras, escáneres, cámaras de videoconferencia, etc.





RAID: Modo de almacenamiento seguro de datos que los almacena en un conjunto de unidades de disco.
RDSI: Red Digital de Servicios Integrados: Los datos y la voz enviados, en vez de viajar a través de la línea telefónica en formato analógico lo hacen en formato completamente digital. Este cambio posibilita una serie de ventajas, como, por ejemplo, contar con dos canales independientes para realizar llamadas, obtener mejores velocidades de conexión a la red o acceder a servicios avanzados de diversa índole.
Registro: Compuesto por los ficheros «system.dat», «user.dat» y «classes.dat», nos permite guardar las configuraciones individuales, programas instalados y periféricos que se encuentren conectados al ordenador. Si se dañan estos ficheros, su funcionamiento puede que no sea del todo correcto.

Resolución: Número de *pixels* almacenados como información dentro de una imagen.



Ripper: Programa que permite extraer canciones de un CD de audio y guardarlas en nuestro disco duro en formato « .wav»
Root: Cuenta de usuario del sistema con permisos para realizar cualquier operación.
Router: Dispositivo hardware para conectar dos o más redes y que hace posible que los paquetes de información se dirijan a la red adecuada.



Servidor: Ordenador donde se encuentran los datos almacenados y de donde los recuperan los terminales de los usuarios.
SIMM: Placa de circuito para los «chips» de memoria. Se enchufa, a su vez, en la ranura de una placa de circuito impreso mayor que permite su manejo a modo de circuito integrado.
Sintetizador: Dispositivo electrónico usado para producir sonidos extraordinarios que no pueden ser producidos por otro tipo de instrumentos.
Sistema operativo: Programa más importante del PC. Se inicia nada más encenderlo. Almacena datos, muestra informaciones en pantalla y se encarga de leer las funciones básicas de usuario, interpretándolas y ejecutándolas. Los sistemas operativos actuales más conocidos son Windows Me, Windows 2000, Mac OS y Windows XP.

Trucos para Windows XP

Os mostramos los más interesantes trucos para poder sacar partido a este sistema operativo de Microsoft.

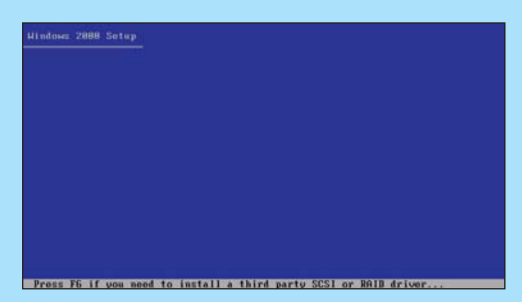
Truco 1

Problemas con la gestión de energía

Durante el primer reinicio del sistema, tras finalizar la fase de copia de archivos inicial, pulsa F7 para que el programa de instalación no detecte la configuración de energía de tu equipo y utilice el tipo de administración de energía estándar.

Truco 2

Instalar *drivers* de terceros



Si nuestro sistema cuenta con una controladora IDE o SCSI no reconocida por Windows XP, deberemos pulsar F6 durante el primer reinicio del sistema e insertar el disquete con los controladores apropiados para continuar la instalación.

Truco 3

Instalar la *Consola de recuperación*

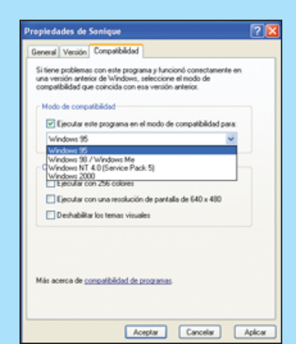
Para instalar la *Consola de Recuperación* insertaremos el CD-ROM de instalación de Windows XP e introduciremos el comando *X:\I386\winnt32.exe/cmdcons*.



Esta consola se instalará como una opción más dentro del menú de inicio y necesita 7 Mbytes de espacio en disco

Truco 4

Forzar compatibilidad para aplicaciones



Cuando una aplicación no funcione en Windows XP y no exista una actualización para la misma, podremos intentar forzar la compatibilidad pulsando con el botón derecho del ratón sobre sus *Propiedades* y modificar en la pestaña *compatibilidad* los diferentes aspectos de configuración. Podemos deshabilitar el uso de las librerías que componen los nuevos temas de escritorio, ejecutar la aplicación en modo 640x480 o a una resolución de 256 colores, así como indicarle al SO que se comporte como NT 4.0, de forma que cuando el programa pregunte qué versión del SO está instalada, Windows XP le devuelva el valor que hayamos establecido.

Truco 5

Mostrar y crear nuevas barras de herramientas

Pulsando con el botón derecho del ratón sobre la barra de tareas encontraremos la opción *Herramientas*, donde podremos activar una serie de barras que se incrustaran dentro de la barra de tareas, entre ellas la conocida *Inicio rápido*.

Truco 6

Personalizar notificaciones

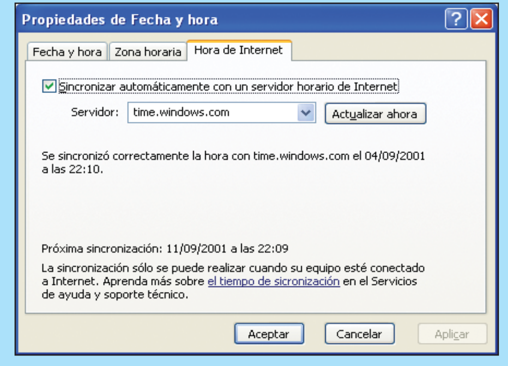
Situando el cursor sobre el reloj de la barra de tareas y pulsando con el botón derecho del ratón

Sigue en página siguiente

encontraremos la opción *Personalizar notificaciones*, que nos permitirá configurar el modo en que las notificaciones de la barra de tareas se mostrarán u ocultarán permanentemente y cuáles de ellas lo harán cuando se vuelvan inactivas.

Truco 7

Sincronizar el reloj de sistema



Haciendo doble clic sobre el reloj del sistema ubicado en la barra de tareas encontraremos junto a las clásicas pestañas para configurar el calendario y zona horaria una nueva mediante la que podremos sincronizar la hora y no perder así ni un solo segundo.

Truco 8

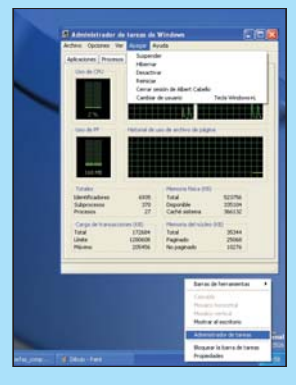
Iniciar aplicaciones como otro usuario

Si tenemos iniciada sesión con un nombre de usuario que no tiene privilegios suficientes para ejecutar una aplicación, pulsaremos con el botón derecho del ratón sobre el enlace o aplicación y seleccionaremos la opción *Ejecutar como* introduciendo en la nueva ventana el nombre de usuario con nivel suficiente y clave que lo identifique.

Truco 9

Administrador de tareas

El administrador de tareas de Windows XP, al que podemos acceder pulsando el botón derecho del ratón sobre la barra de tareas, es mucho más potente que el de Windows Me o 2000, incluyendo, además de las aplicaciones y procesos abiertos, la posibilidad de bloquear la estación a través del menú *Apagar*, ver el estado de la conexión de red o los usuarios que tienen iniciada sesión en el equipo, bien sea de forma local o remota, entre otras cosas.



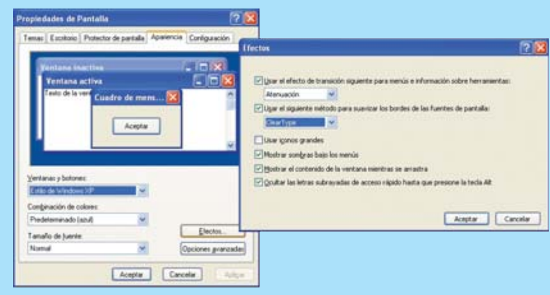
Truco 10

Hibernar sistema

Cuando pulsamos sobre el botón *Apagar sistema* dentro del menú de Inicio, para que aparezca la opción de hibernar el sistema tendremos que pulsar en nuestro teclado la tecla *Mayús*.

Truco 11

Activar el suavizado de fuentes



A través de las *Propiedades de pantalla* encontraremos bajo la pestaña *Apariencia* el acceso a la tecnología de suavizado de fuentes que incluye Windows XP principalmente para monitores de tipo LCD. Pulsaremos sobre el botón *Efectos* y en el apartado *Suavizado de fuentes* seleccionaremos la opción *ClearType*.

Sigue en página siguiente

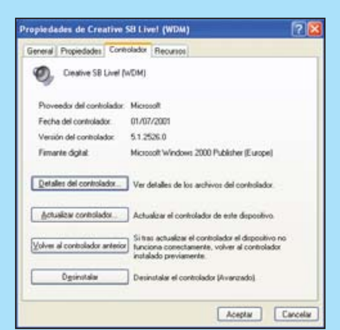
Truco 12

Gestión de energía

Mediante el applet *Opciones de energía* dentro del panel de control configuraremos Windows XP para poder apagar el sistema en estado de hibernación en lugar de apagarlo completamente. Este modo consiste básicamente en copiar el contenido de la memoria en el disco duro de forma que al rearrancar la máquina se vuelve a cargar en memoria, devolviendo así el sistema al punto donde se abandonó, con todas las aplicaciones en las que estuviéramos trabajando abiertas.

Truco 13

Volver al controlador anterior



Si al instalar una nueva versión de un controlador de dispositivo el sistema deja de responder, podremos volver a la versión instalada anteriormente si seleccionamos las *propiedades* del dispositivo, dentro de la consola de administración de sistema, dentro de la rama *Administrador de dispostivos*, y en la pestaña *Controlador* pulsar el botón *Volver al controlador anterior*

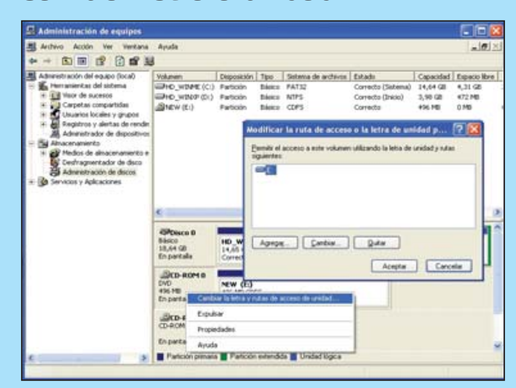
Truco14

Configurar el tipo de altavoces

Para personalizar el rendimiento de nuestra tarjeta de sonido, en el *Panel de control*, dentro del apartado *Sonidos y dispositivos de audio* encontraremos en la pestaña *Volumen* el apartado *Configuración de altavoces* donde pulsando sobre *Avanzada* podremos especificar el tipo de altavoces que tiene nuestro sistema. Así mismo, bajo la pestaña *Rendimiento>P> especificaremos el nivel de aceleración y ratio de conversión que utilizará el sistema.*

Truco 15

Administrador de discos, cambiar letra a unidad



Para cambiarle la letra de unidad a un dispositivo en Windows XP, iniciaremos la consola de administración de sistema, pulsando con el botón derecho del ratón sobre *Mi PC* y seleccionando *Administrar*. Una vez allí, seleccionaremos el *Administrador de discos* y haremos clic con el botón derecho del ratón sobre el dispositivo al que queramos cambiarle la letra de unidad, seleccionando la opción *Cambiar letra de unidad y ruta* y especificando la nueva letra de unidad que queramos darle.

Truco 16

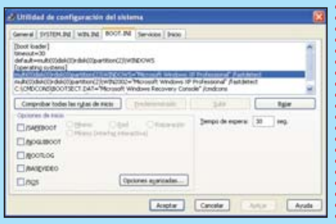
Editar las variables de entorno

Dado que Windows XP no incluye soporte para MS-DOS, tanto «autoexec.bak» como «config.sys» han dejado de ser procesados. Cualquier cambio que queramos realizar en las variables de entorno de sesiones DOS tendremos que hacerlo a través de las *Propiedades* de *Mi PC*. En la pestaña *Avanzada* pulsaremos sobre el botón *Variables de entorno* bien modificando las existentes «path» y «temp» o añadiendo nuevas mediante los botones existentes.

Sigue en página siguiente

Truco 17

Herramienta de configuración de sistema



La herramienta «msconfig.exe» nos permitirá activar y desactivar los bloques que componen cada uno de los ficheros de sistema, archivos completos y servicios y diagnosticar de esta manera fallos en el sistema de una forma más sencilla, así como también expandir archivos comprimidos como los incluidos en el CD-ROM de instalación de Windows XP.

Truco 18

Poco espacio en disco



Cuando el SO se encuentra con poco espacio en el disco duro, automáticamente se arrancará el *Liberador de espacio en disco*, para facilitar la tarea de limpieza de ficheros innecesarios. Sin embargo, podemos iniciar la aplicación en cualquier momento, mediante el comando «cleanmgr.exe».

Truco 19

Escritorio remoto

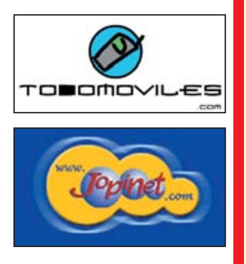
La herramienta *Escritorio remoto*, que encontraremos en el menú *Accesorios/Comunicaciones*, permite controlar un PC de forma remota utilizando una conexión de red, módem o a través de Internet . Esta utilidad nos conectará remotamente a nuestro propio ordenador, de forma que podamos utilizarlo y administrarlo como si estuviéramos iniciando sesión de forma local, manteniendo acceso a nuestros datos y aplicaciones y nuestras propias opciones de configuración.

Slot: Conector o zócalo en la placa base del ordenador en el que se puede instalar una tarjeta de expansión que aumenta la funcionalidad del ordenador.

SMS Servicio de mensajes a teléfonos móviles GSM. Este servicio puede estar alojado en una página web, desde la cual podemos enviar un texto corto a un número de móvil. No se puede enviar un mensaje desde cualquier página a todos los países, por lo que el mensaje que escribimos necesita una pasarela, contratada por los operadores, para trasladarse a la red celular de telefonía. Dada la cantidad de operadores que existen en cada país, es imposible que en una página se puedan enviar mensajes a móviles de todo el mundo.

Webs para envía SMS

www.airtel.es
www.amena.com
www.navegalia.com
www.movistar.com
www.todomoviles.com
www.telepolis.com
www.jopinet.com
www.der.uva.es
www.xeron.org



Socket: Dirección en la que se incluye la dirección IP y el número de puerto cuando hablamos de Internet.

Spool: Técnica que permite compartir una impresora.

Streams: Sistema de comunicación en red de Unis V.3

Streaming: Intercambio de información entre servidor y cliente. También, posibilidad de escuchar o visualizar ficheros sin necesidad de haberlos descargado por completo en nuestro PC; es decir, según nos llega una mínima parte de ellos, el PC comenzará a reproducirlo, mientras el resto sigue descargándose.

Subwoofer: Altavoz dedicado únicamente a la reproducción de los sonidos más graves. Es el

encargado de reforzar los bajos y dar sensación de realidad en la reproducción de películas en formato DVD-Vídeo o con los juegos más modernos.
Suite: Paquete integrado de aplicaciones ofimáticas.
Switch: Conmutador de reducido tamaño fundamental para el correcto funcionamiento del ordenador. En función del procesador y su velocidad, deberemos colocar los interruptores en una posición o en otra para su correcta configuración, siguiendo las indicaciones del manual de la placa. Si cometemos un error en este aspecto, es probable que nuestra máquina ni siquiera arranque.



Tarjeta Superficie en forma rectangular compuesta por una serie de pistas diseñada para ser incluida en un ordenador, de manera que haga las funciones para las que ha sido diseñada.
Trackball: Periférico de entrada semejante a un ratón pero «boca arriba». Este dispositivo lo encontramos en muchos ordenadores portátiles.
Tracker: En el mundo de la música hecha por ordenador, son los programas con los que podremos crear canciones a partir de muestras de sonido, mezcladas a través de distintos canales.



UMTS *Universal Mobile Telecommunications System*. Nuevo estándar de telecomunicaciones para teléfonos móviles, cuyo ancho de banda permite la trasferencia de archivos de vídeo, entre otros.

Tipos de tarjeta

Tarjetas gráficas: Controladora encargada de la correcta visualización de cualquier elemento en nuestro monitor.

- **Principales fabricantes de chipset:** nVIDIA y ATI
- **Principales fabricantes de tarjeta con chipset nVIDIA:** Creative, Leadlek, Asus y Hercules

Tarjetas de memoria: Dispositivo de almacenamiento removible.

- **Tipos de tarjeta:** PC Card, Memory Stick, Media, Smart Media y Multimedia Card

Tarjetas de sonido: Placa para que el ordenador grabe y reproduzca cualquier sonido.
Tarjetas digitalizadoras: Las que permiten la captura de imágenes del televisor, o cámara de vídeo.

- **Principales fabricantes:** Matrox, Pinnacle.

Tarjeta de vídeo: Aquélla que permite que nuestro ordenador visualice cualquier tipo de información.

Unix: Sistema operativo de la década de los 70 que sustituye a *Multics*.
URL: *Universal Resource Locator*. Estándar con el que se denomina a los documentos y direcciones con los que accedemos a Internet
USB: El Universal Serial Bus («bus universal en serie) es un tipo de conexión muy sencilla para cámaras fotográficas, impresoras y otros muchos periféricos. Permite conectar diversos dispositivos al mismo tiempo y ofrece una alta velocidad de transmisión de datos. Además, para conectar los elementos no se requiere reiniciar el equipo.



Vaporware: Nombre con el que se hace referencia a un producto software que ha sido anunciado por una empresa pero que todavía no se ha comercializado en el mercado.
VGA: Sistema de vídeo de IBM.

Instalación de una *webcam*

La posibilidad de comunicarnos con amigos a través de la Red, con la ventaja añadida de poder ver con quién hablamos, resulta muy atractiva. Si a ello le unimos que para largas distancias nos saldría más barato, parece claro que todo son ventajas. En este sencillo paso a paso te explicamos como hacerlo.

Paso 1

Conexión de la cámara.



La cámara que hemos seleccionado es USB. La instalación no puede ser más sencilla. En primer lugar, debemos conectar el cable USB a un puerto que tengamos libre en nuestro PCs. Inmediatamente el sistema reconoce en nuevo dispositivo y nos interroga sobre qué hacer con respecto a los *drivers*.

Paso 2

Instalar el software



En este punto sólo tenemos que introducir el CD-ROM que encontraremos en el paquete para proceder a la instalación de todo el software. Lo único que deberemos instalar aparte será el programa de vigilancia y el de retoque fotográfico.

Paso 3

Instalación y configuración de NetMeeting



Habitualmente, la mayoría de los fabricantes incorporan con el software de la cámara NetMeeting, que es la aplicación más extendida para funcionar como interfaz intermediaria entre dos usuarios que quieran realizar una videoconferencia. Para instalarlo tan sólo tenemos que seleccionar y «pinchar» el icono que arranca el asistente para la instalación.

Paso 4

Configuración del micrófono



Suponiendo que contemos con una tarjeta de sonido, el elemento clave después de la cámara es el micrófono, ya que sin él podríamos disfrutar de hermosos vídeos de nuestros amigos y familiares pero seríamos incapaces de emitir sonidos. Para este menester, cualquier micrófono nos servirá, incluso los que traen incorporados muchos monitores.

Paso 5

Configurar el sonido

A continuación, deberemos configurar tanto el

Sigue en página siguiente

volumen de audio como la correcta configuración del micrófono para que podamos disfrutar de la videoconferencia de manera completa.



Paso 6

Primeras pruebas

Una vez hayamos configurado el audio, ya estamos listos para realizar la primera videoconferencia. La interfaz que tenemos a nuestra disposición es NetMeeting, que nos mostrará la imagen de la persona con la que hablamos y un «display» donde se muestra nuestra imagen, que es la que ve nuestro interlocutor.

Paso 7

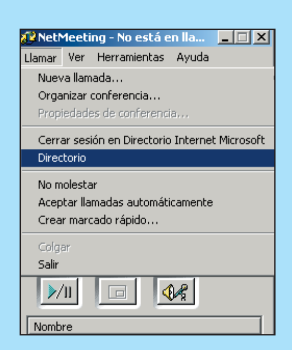
Realizar una llamada



Para realizar una llamada, tenemos tres opciones. La primera de ellas es realizarla a través de la IP que tiene asignada nuestro conferenciante, para lo que tan sólo tenemos que marcarla en el espacio reservado para ello de manera similar a un teléfono.

Paso 8

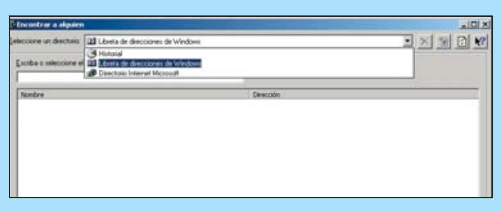
Listado de NetMeeting



La segunda opción es realizar la llamada a través del directorio de Microsoft, en el que encontraremos un listado de conferenciantes, entre los que elegiremos uno para hablar con él. Para ello tenemos que ir al menú principal *Llamar/Directorio*.

Paso 9

Llamar a la libreta de Outlook



Por último, podemos realizar la llamada a alguien de nuestra libreta de direcciones de Outlook, para lo que nos dirigiremos al menú principal y seleccionaremos la opción *Llamar/Directorio*; en la ventana emergente elegiremos la opción *Libreta de direcciones*.

Videoconferencia: Sistema por el que dos o más personas pueden escucharse y verse entre sí utilizando un ordenador. Para hacerlo posible, cada uno de los usuarios necesita una serie de aparatos como son una cámara y una tarjeta de sonido con micrófono y altavoces.

Videostreaming: Capacidad de reproducir vídeo en tiempo real desde Internet.

Vínculo: En Internet, es un elemento que nos permite visitar otros lugares de la Red sin necesidad de teclear la dirección de dicho enlace. Asimismo, hace referencia a la ruta de comunicación entre dos ordenadores.

Virus: Programa de ordenador que se copia a sí mismo, infectando a otros programas y discos y que modifica el funcionamiento del ordenador. Los virus más extendidos son los gusanos y los troyanos.

Volcado: Proceso en el que se trasfieren las imágenes que ya están editadas en el PC a un soporte como el vídeo, DVD o similar.



WAP: Formato estándar para almacenar datos de audio en ordenadores personales y ser reproducidos en la mayoría de los casos por instrumentos con interfaz MIDI. El nombre de los ficheros con este formato tienen la extensión «.wav».

WAV: *Wireless Aplication Protocol*. Protocolo de aplicaciones inalámbricas.

WinAmp: Software reproductor de audio que permite, entre otros formatos, reproducir archivos MP3. Es freeware desde las últimas versiones y se ha convertido en un auténtico clásico por sus excelentes cualidades.

WinZip: Las enormes cantidades de información que se transfieren en la actualidad a través de la red alimentaron el desarrollo de herramientas que comprimiesen los datos y agilizaran esa transferencia. Con esta pequeña aplicación podemos no sólo abrir archivos comprimidos, sino comprimirlos nosotros mismos.

WWW: Páginas electrónicas unidas por hiperenlaces con todo tipo de información. Acrónimo de WorlWide Web o telaraña mundial.



X Windows: Sistema gráfico y de ventanas desarrollado el en Instituto Tecnológico de Massachussets para el sistema Unix para que el usuario pueda tratar textos e imágenes.

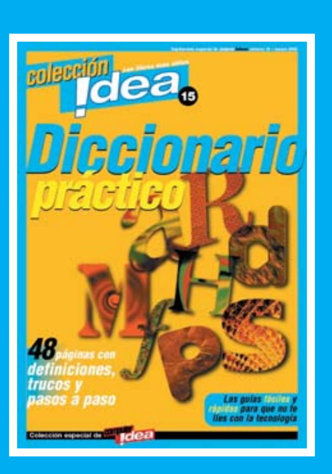
Cambia la «piel» del reproductor WinAmp

Si no te gusta el aspecto por defecto de WinAmp, llena la carpeta de *Skins* con todas las «pieles» que desees, para ir cambiándolas en cualquier momento. Desplaza el cursor hasta la barra de arriba y pulsa sobre el botón derecho del ratón. Nos aparece un menú flotante donde seleccionaremos la opción *Skins*.

Ahora selecciona la opción *Skins browser* y, en la ventana que aparece, haz clic sobre el letrero azul *Get more skins*. Acto seguido, se nos muestra la página web *www.winamp.com/skins/*, donde encontraremos pieles «para dar y tomar». La página incluye más de 20.000 carátulas divididas en 18 bloques temáticos, entre los que se encuentran hombres, juegos, 3D, televisión, cine, universidad o deportes. También se incluye un top con los mejores del momento, que incluye el nombre y los comentarios del autor.



No hay más que buscar aquellas pieles que más nos gusten y descargarlas sin problemas pulsando sobre el mensaje *Download* generalmente situado encima de la carátula y junto al *e-mail* del autor, dato que nos puede ser útil en caso de perdernos con la interfaz de marras. El cambio de aspecto de tu panel de control se produce de forma instantánea. Repite esta operación cuantas veces desees y crearás rápidamente una buena colección de pieles.



Editado por VNU Business Publications España. computer!dea. Director: Rufino Contreras. **Coordinador:** Rafael María Claudín. **Redactores y colaboradores:** Regina de Miguel, Fernando Reinlein, Elena Julve y Susana Harari. **Jefe de Arte y portada:** Fco. Javier Herrero. **Maquetación:** Ismael Ortuño. **Director de Producción:** Agustín Palomino. **Imprenta:** Cobrhi. **Suplemento especial de computer!dea** Dep. Legal: TO-1913-00. Número 15. Marzo 2002.



San Sotero, 8 - 4ª planta. 28037 Madrid. Teléfono: 913 137 900. Fax: 913 273 704
Avda. Pompeu Fabra, 10 - bajos. 08024 Barcelona. Teléfono: 932 846 100. Fax: 932 103 052